札魂が震えるカードゲーム特集号!

平成21年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第10号 通巻113号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2009
October
No.113
定価
880yen



[特報新作]
アルカナハート3

●フレーム数値&貴重なデータが満載!!
データで詳解
とことんDaemon Bride

●人気急上昇中の萌え系イラストレーター
Yuyi先生の初のキャラ描き下ろし!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂

●編集部調査の
デジタルデータでセンスを磨け!!
[鉄拳6 BLOODLINE REBELLION]
フレームデータ集・鉄壁(後編)

●「格闘ゲームの上達法」について
ウメハラがさらにヒートアップして語る!!
ウメハラコラム・道

●FINALの結果速報掲載!
闘劇'09 FINAL
最速レポート

特集2:
データを
集結!

LORD of VERMILION II

●追加機体&
"あの機体"のデータ(編集部調べ)を公開!
[機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダムNEXT]
必携機体データ集(追補編)

特集1:
とことん
カードゲーム

ロード オブ ヴァーミリオンII

●ここから始める理由アリ!
新キーワード「白焔(びゃくえん)」とは!? 開発渦中の直撃インタビュー!!
[LORD of VERMILION II]

●カードリスト&デッキ紹介で全勢力を再確認!
[三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔]新バージョン勢力別情勢

特別付録
●リアルな出来映え!!
懐かしいエアロシティ
筐体が手の平に
ペーパークラフト
SEGAエアロシティ
筐体





PLAYSTATION 3
XBOX 360
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY ©SNK PLAYMORE
KOF:REBIRTH
THE KING OF FIGHTERS XII™
ライバルなど、いない。
2D格闘の最高峰「KOF XII」が、"PS3"&"Xbox 360"に登場!
好評発売中!!
価格 7,140円(税込)
Check
好評稼働中のアーケード版とは、ココが違う!
http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xii
CERO B
初回特典
KOF15th Anniversary SPECIAL SOUNDTRACK
TCG「ヴァイスシュヴァルツ」特製PRカード(同梱)
※特典物には数に限りがございます。予約の際、店頭にてご確認ください。※写真はイメージです。


SYSTEM BOARD Y2
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
限界を超え、全てを解き放て。
THE KING OF FIGHTERS 2002
UNLIMITED MATCH™
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002　アンリミテッドマッチ
アーケードにて好評稼働中!!

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン：Smile Studio（福島トオル）



2009 OCTOBER No.113

LORD of VERMILION Ⅱ

特集1 新キーワード「白焔（びゃくえん）」とは!? 開発渦中の直撃インタビュー!!

これから始める理由アリ! LORD of VERMILION Ⅱ

特集2 フレーム数値&貴重なデータが満載!

データで詳解 とことんDaemonBride

特集3 カードリスト&デッキ紹介で全勢力を再確認!

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 新バージョン勢力別情勢

特集4 デジタルデータでセンスを磨け!

鉄拳6BR フレームデータ集・鉄壁（後編）

特別付録 大人気ペーパークラフト第二弾!

ペーパークラフト
SEGA
エアロシティ筐体



GAME（50音順）

INDEX（掲載順）

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

AD

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555（代表）



応募締切 2009年8月29日（土）当日消印有効

PRESENT —賞品—

1 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド: オーバーキル（セガ提供）1名
2 THE IDOLM@STER Deary Stars（バンダイナムコゲームス提供）1名
3 トラブル☆ウィッチーズAC—アマルガムの娘たち—サウンドトラック（スーパースィーブ提供）1名
4 RADIRGY NOAH original soundtrack -GOOD BYE-（スーパースィーブ提供）1名
5 THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 00 "HELLO!!"（M@STER VERSION）（コロムビアミュージックエンタテインメント提供）1名
6 背景画集 草薙Ⅵ（光村推古書院提供）1名
7 ねんどろいど セイバー・リリィ（グッドスマイルカンパニー提供）1名
8 ロード オブ ヴァーミリオン オフィシャルぴったりローダー（スクウェア・エニックス提供）3名
9 ロード オブ ヴァーミリオン オフィシャルカードケースS（スクウェア・エニックス提供）3名
10 ふぁん散歩ローダー（編集部提供）2枚セット5名
11 Yuyi先生描き下ろし リーゼロッテ サイン色紙（編集部提供）1名 ※詳細はP74を参照
12 東京ジョイポリス パスポート（セガ提供）2枚セット5名
13 ナンジャタウン パスポート（ナムコ提供）2枚セット5名
14 ブレイブルー グッズセット（アークシステムワークス提供）3名 ※詳細はP34を参照
15 三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 オフィシャルカードバインダー追加リフィルセット DX版（セガ提供）2名
16 アルカナハート3 ヴァイス役・沢城みゆきさんサイン色紙（エクサム提供）2名
17 beatmania ⅡDX spin-off drama ROOTS26S声優サイン入り色紙（コナミデジタルエンタテインメント提供）3名
18 アーティストアルバム -Re Edition-セット（コナミデジタルエンタテインメント提供）3種セット3名 ※詳細はP70を参照
19 ニンテンドーDSi（編集部提供）2名 ※色は選べません。
20 プレイステーション・ポータブル（編集部提供）2名 ※色は選べません。
21 特製図書カード（編集部提供）10名 ※絵柄は時期によって変わります。
22 第47回アミューズメントマシンショーご招待券（AMショー事務局提供）25組50名
※このプレゼントのみ応募締切は9月8日必着となります。

A ヱヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラフィギュアVol.2（セガ提供）2種セット2名
B 劇場版 天元突破グレンラガン エクストラサマービーチフィギュア（セガ提供）2種セット2名
C らき☆すた エクストラフィギュアVol.2（セガ提供）2種セット2名
D クラナド コレクションフィギュア3（フリュー提供）2種セット3名
E 魔法の天使 クリィミーマミ マスコットキーチェーンPart2（システムサービス提供）5種セット1名
F リラックマ かぼちゃdeハロウィンぬいぐるみ（システムサービス提供）2種セット2名
G Fate/stay night セイバーリアルフィギュア（タイトー提供）1名
H モンスターハンター スーパーDXモンスターぬいぐるみ ～リオレウス～（バンプレスト提供）2種セット3名
I ドラゴンボールZ 組立式DX MAX MUSCLE MANIAvol.1（バンプレスト提供）2種セット2名
J MOTHER3 どせいさんぬいぐるみ（バンプレスト提供）3名

※プレゼント番号A～Jの写真は、72～73ページ参照。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

第一特集
これから始める理由アリ！

新キーワード「白焔（びゃくえん）」とは!?
開発渦中の直撃インタビュー!!

LORD of VERMILION II
ロード オブ ヴァーミリオンII

※画像はすべて開発中のものです。

LORD of VERMILION II
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2009年10月27日稼働
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text：Age／伊勢猫／C・LAN／fan114



序文

七つの核石を己がものとし

七界の神魔霊獣を統べる英雄あり

その姿《紅蓮》なるが故に

「ロード・オブ・ヴァーミリオン《紅蓮の王》」と呼ばわる

されど《紅蓮の王》

己が身を封じ

長き眠りにつきたり

預言に曰く

《紅蓮》の先に二つの道あり

滅びを招く《黒淵》の道と

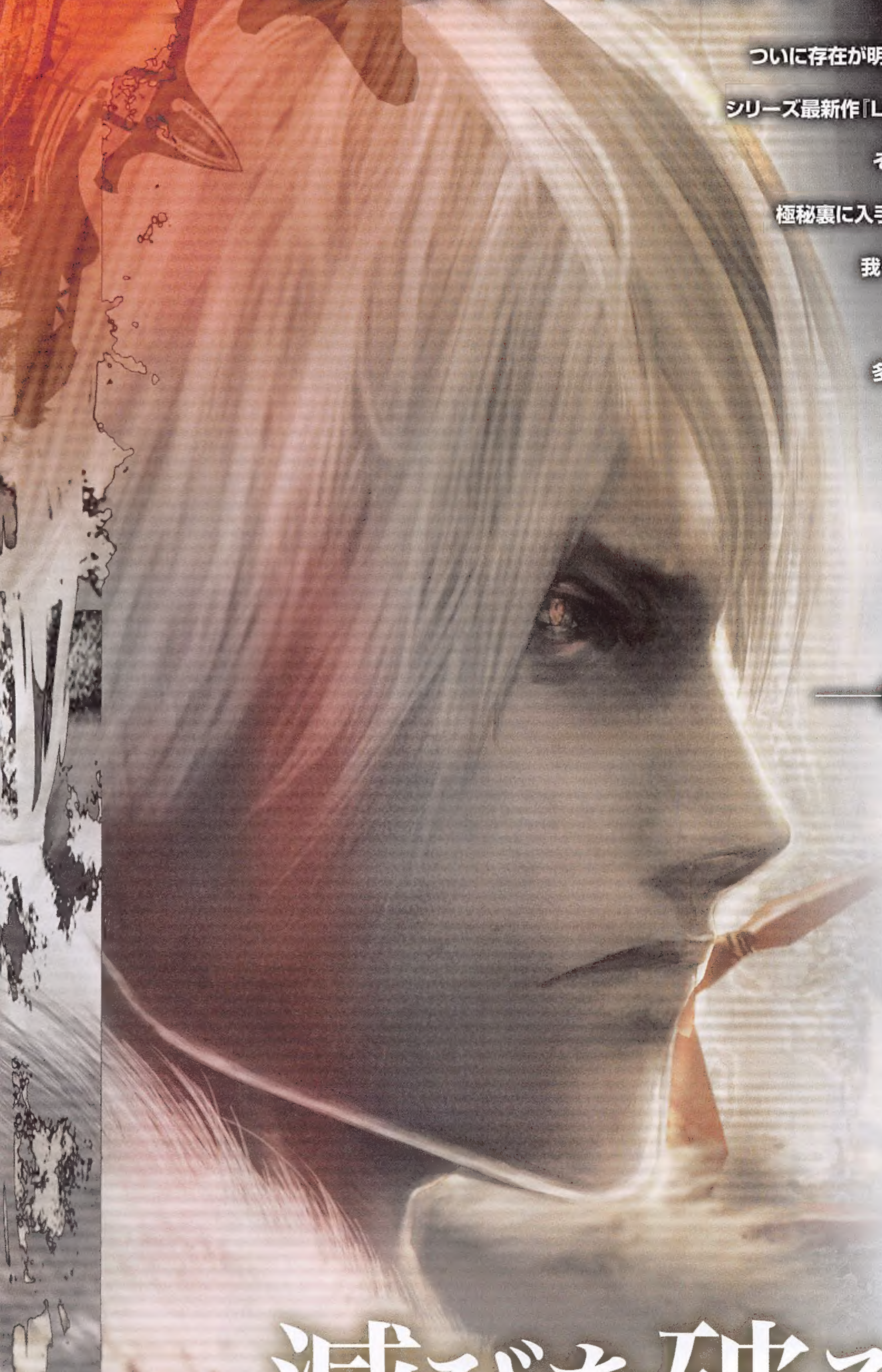
滅びを破る《白焔》の道…

紅蓮の王の行方——

滅びを招く黒淵か

ついに存在が明らかとされた、スクウェア・エニックスが世に放つ
シリーズ最新作『LOAD of VERMILLION II』(以下、『LoVII』)。
その開発スタッフへ向けたインタビューを受けて、
極秘裏に入手された、本誌独占の最新情報まで一挙に大公開!
我々の予想を遥かに超えた、劇的なる進化を遂げて
あらゆる者の惹きつけて止まない、
多彩な魅力に満ちたタイトルの全容を巻頭特集に!

混沌から生還した救世主が、
長き眠りから目覚め、再び戦場へと赴く時。
恒温なる焔が示すのは、
紅蓮の王を白焔へと導く第二幕
——2009年10月27日に開幕!



滅びを破る白焔(びゃくえん)か

開発に聞くLoVⅡ秘話

ついに明らかとなったシリーズ最新作 その開発スタッフに突撃取材を敢行！

『LoV』シリーズの誕生から現在まで、その運営を牽引し続けてきた開発チームのトップ3が一同に集結。そこで新たに判明した、まだ見ぬ『LoVⅡ』の驚くべき姿とは!?

すべてが反転した世界の中心で紡ぎ出された言霊の秘める力

――イメージカラーが赤色から白色に一新した『LoVⅡ』のコンセプトとは？

柴　紅蓮の赤から白焔の白へと、これは世界観設定の序文に書いてある通りなのですが、紅蓮の炎を超えて、高温度な炎が、赤からどんどん青く、そして最終的に最も熱い白へと変わっていく様に対して、ゲーム自体の熱量、そしてユーザーのカロリーもどんどん高まっていく、いってほしいという意味合いを込めています。

――それはデザイン的なコンセプトも含めてですよね？

柄沢　前作と今作との差別化するにあたり、メインカラーを思い切って変えるという、ある意味一番分かりやすいことにあえて挑戦したのですが、前回使っていない「色」を使用したというよりかは、イメージを反転させてみた、という感じです。

例えば、前作の主人公は白をベースとして、世界観というか、背景部分は赤いベースでやっていたんですが、今回の主人公は初期装備が赤いものになっています。なので、デザイナー的な観点からすると、どちらかといえば、世界観というよりもユーザーに対しての分かりやすさみたいな部分を重視した結果です。

上原　そうですね。今回はカラーイメージが先にあって、「白焔」という言葉が生まれたのは結構最後のほうだったんです。ぱっと、こうデザインを見て「今回は白っぽい感じだな」というのと、「紅蓮」というフレーズについては、前作でいろいろなモノに対して使い続けたこと、そして、シナリオ的にも紅蓮の王となってからの物語、その先にある新しい言葉を作りたいという思いもあって、「白焔」という新しいフレーズが誕生しました。

そこからはみんな「白」っていう一貫したコンセプトカラーのもとでいろいろなモノが組みあがっていった感じですね。

――白焔といったフレーズは、語感というか、耳障りのいい言葉ですよね。

上原　そう言そういっていただけるとうれしいですね。発音してみると響きもなかなか重厚な感じでスタッフにも好評だったので、シナリオにも白焔というフレーズを込めたりもしました。

柄沢　イメージが先行するというか、アーケードゲーム、いわゆるゲームセンターに置いてあるゲームということもあって、ぱっと見た目から入るユーザーさんも多いと思うんです。

そして、そのストーリーとか設定的な部分への興味、理解というのは、たぶん少し遊んだ後になる。そういったことからも、膨らましやすいビジュアルイメージを作ったうえで、ゲームの中身についてもその流れで作っている感じですね。

上原　最初にイメージを作ってもらったモノを見て言葉が生まれて、その言葉を膨らませてフィードバックするみたいな感じでしたね。

柄沢　そうですね。って今なおお、その繰り返しの最中ですが（苦笑）。

――それに伴って、筐体も白色ベースへと大幅なイメージチェンジですか？

柴　そうですね。筐体周りもやっぱり『LoVⅡ』ということで変わったイメージは出したかったので、遠くから見て、一目で変わった感じがわかるようにしています。前作は黒がメインだったんですけれど、前面に白を押し出すモノになりますね。

紅蓮から白焔へと繋がっていく 3年の歳月を経た新たな世界

――『LoV』で紅蓮の王を目指していたニドとリシアは、どのような結末を迎えて『LoVⅡ』が始まるのですか？

上原　前作『LoV』の終わりから、ストーリー自体は続いています。前作から3年後の世界といった設定で、すべての力を手に入れてしまったニドとリシアのその後が、本作で語られていくことになります。前作で目指すべきモノだった「ロード・オブ・ヴァーミリオン」に自分自身がなったことで、紅蓮を越えた白焔へと繋がっていくワケですね。

――その世界観を受けたモノが、初期装備に見られる赤色ベースのカラーリングだということですか？

柄沢　紅蓮の王ってワケじゃないんですが、前作の結末を受けたうえで、それを体現したコスチュームを意識して、衣装デザインを仕上げたつもりです。

上原　「赤いモノを全部身体の中に受け入れてしまった状況で、どう物語が動き出すのかっ!?」って感じのスタートになりますね。おなじみのキャラとしてドゥクスも出て来ますが、この辺りもストーリーモードの中で語られていくことに。ただ、アーケードといった枠組みの特性上、どうしても断片的な情報になるとは思うんです。そのバックボーンとなる部分は、どこかでお見せできるタイミングを作って行きたい。とはいえ、ゲームだけでも前作に比べて、分かるようになっているハズです。難しい漢字とかも含めて……（笑）。

――世界観といえば、BGM担当のコンポーザーが替わったと聞きましたが？

柴　今作は植松さんから、崎元さんへバトンタッチしています。

ここまでの作品に作り上げていただいた植松サウンドですから、非常に悩みましたが、これも『Ⅱ』ということで変えようと。音って、ゲームがすごく変わったな、新しくなったなというところで、大きな部分になると思ったのが決断した理由ですね。前回は、"口ずさめるBGMで"っていうお願いをしたんですが、『LoVⅡ』は良い意味で、今どきのゲームミュージック的な作り方をしたいと考えました。そしたら崎元さんでしょうと。でもって、これがまた崎元さんらしいというか、オケだらけな感じになって、まさに崎元節ですよね。音色の使い方とか、バランスとかの感じが。僕は『LoVⅡ』って今時なダークファンタジーだと思って作っているんですが、そういう意味でもマッチしたのではないかと思っています。……と、いうことで曲については、ほぼ差し変わってはいますが、馴染みのある曲は何か残したいな、という思いもあって、前作の曲でメロディーは一緒だけど崎元アレンジを施した曲なんかもあります。

上原　まぁ……そうした意味も『Ⅱ』だなって思いますよね。前作はまったく元が無かったモノなので、すべて新しく作らなければならなかったわけですけど、今作では前作のモノといいますか、少しゲームの歴史ができた発展型といいますか。そういうことができるわけですからね。





グラフィックも格段にパワーアップしていると思う（柄沢）

コンシューマだと伝わりづらい、アーケードタイトルならではのライブ感というか（柴）



Takamasa Shiba
『LORD of VERMILION』シリーズのプロデューサーで、「ふぁん散歩」などユーザー交流の場にも多数参加。今回の『LORD of VERMILION II』でも引き続きプロデューサーを務める。

Toshiyuki Uehara
アーケードタイトルの開発は、前作の『LORD of VERMILION』が処女作。今回の『LORD of VERMILION II』でも引き続きメインディレクターを務めている。

Daisuke Karasawa
『LORD of VERMILION』シリーズにおける、グラフィック総監修に加え、カードフレームや装備品など、デザイン全般を担当。アーケードタイトルの開発としては、本シリーズが処女作。

築き上げてきた定石を打ち破る作品に息吹を吹き込む彩り

——『LoV II』のタイトルロゴですが、デザインコンセプトを聞かせてください。

柴　前回のゲーム内容の中心的なシステムのひとつであった「サクリファイス」が「アルティメットスペル」というものにパワーアップしたことを受けて、そこをフューチャリングしたモチーフになっています。

　また、ゲームのデザインコンセプトが変わったことを受けて、ロゴ自体の色合いを変えています。

柄沢　そうですね、一言でいうとカラフルになってますね。『LoV II』の新たな使い魔たちなどもそうなんですが、前作ではダークファンタジーをモチーフにしていて、全体的にどちらかといえばグレーとか、ブラックみたいな無彩色に近いようなシブイ色味のヤツが多かったんですよ。

　ただ、実際ゲームセンターに足を運んでみると、他のメーカーさんのゲームってすごくカラフルなものが多くて、一目で楽しそうな印象を受けるものが多かったんです。なので、今回は少しだけゲームセンターのゲームらしい色彩といいますか。少し派手めにしました。

柴　とはいえ、『LoV』シリーズのテイストを外したワケではなくって、ゲームセンターっぽくアレンジしたところじゃないですかね。それはタイトルロゴにも出ていると思いますが、以前であれば絶対にああいった色は使わなかったんですけど。『LoV II』では敢えてそうした部分も多くありますし、例えばニドとリシアの初期装備なんかもガラリと受ける印象が変わっていますしね。

柄沢　前作から真逆のイメージといいますか、どっちかといえば歌舞伎っぽい衣装のイメージですね。多彩な色味を使いながらも、それでいて違和感なく衣装に取り込んだ仕上がりになっています。タイトルロゴとかもフォントが赤色ベースなので、バックの炎に補色の水色を入れ込むのに苦労しました。

柴　そういった意味でもタイトルロゴについては、『LoV II』のゲームシステムとデザインコンセプトの両方を体現したモノだといえるのかもしれません。

柄沢　タイトルバックのモチーフとした魔神も含めて、いろいろと深読みできる感じのロゴといったところです。

——カードフレームのデザインから一新された使い魔カードですが、前作との差別化で苦労したポイントとは？

柄沢　デザインを一新するに当たって、まずコンセプトの方向性を変えようというのが最初にありました。前作では直線をベースとしたデザインがコンセプトだったのですが、『LoV II』では逆に曲線をデザイン的に取り入れていこうと。どうしてもイラスト入りのカードは、中央に四角い絵を配置する関係で額縁のフレームが直線ベースになりがちに。そこでほかとの差別化を考えた場合に、敢えてカーブだとか、ブラシのタッチなどの本来は入れ込みづらい要素を入れることで、他には無い新しいフレームデザインを目指してみました。前作のデザインもカッコイイとは思っていますけど、今回もいい意味で『LoV II』のカードフレームになったかなと。その辺りを手にとった際に感じてもらえたならうれしい限りです。

柴　当然、ゲームの中身が前作から『LoV II』で変わってるわけじゃないですか。イメージ的には、そこら辺とうまくリンクして変わった感じですね。

柄沢　いやもうホントに今回は難産でした。自分の場合、まずコモンカードのデザインを完成させて、レアリティに併せて段階的にグレードアップしていくのですが、コモンのベースデザインが出てくるまで長かったです。ホントに全然出てこなくて、開発スタッフのお披露目も内心震えていました（笑）。

——カード裏面はどのような感じに？

柄沢　裏面については、新要素である「サポートスキル」も加わったこともあり、情報量があまりに多くて、ほとんど隙間が無いんですよ。なので、裏に関しては今作のシステムに準拠した配置換えをしつつ、背景を変更しているといった感じですね。

——カードフレームを見ると、種族アイコンもデザインが変わってますね？

柄沢　当初、前作のアイコンをリタッチして出そうぐらいに考えていたのですが、種族統合の流れなどもありまして。ある日、思いついたアイコンを描いてみたら周囲の反応も良かったんです。じゃあ「倒れそうなほど忙しいけど頑張ろうかな」みたいな。前作が単色のシルエットベースだったので、ホントいい意味でのバージョンアップといいますか。まあ、こうしていつも少しずつ、いつも自分の首を絞めて作業を増やしているっていうことですね（笑）。

——『LoV II』で装備品も一新されますが、衣装デザインの見どころとは？

柄沢　今回は総合的な統一感とでもいいますか。『LoV II』の装備品は、前作ほどのバラツキ感がなくてっていると思います。それぞれがものスゴイ高密度な衣装も増えているので、スゴイ重厚感が増したなとは実感しています。

柴　今回の装備品はいいですよ。前回もよかったけど、特にいいっすね。和風のテイストが入った素備品とか。まだ、お見せできないのが残念ですけどね。

柄沢　その辺はバランスよくといった感じです。全体的なフルモデルチェンジというよりは、やっぱり前作をプレイしてもらっていて、そのイメージを持っている人もたくさんいるとは思っていますので。さじ加減をバランスよくといいますか、ほどよい案配で前作のイメージを持ってきた部分もあります。

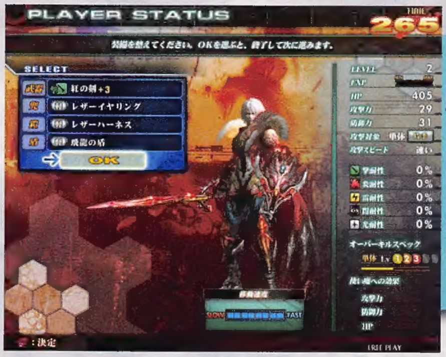
——前作だとニドとリシアにレベル8×2種類のバリエーションがありましたが、本作はどれぐらいでしょうか？

上原　かなり増えていますよ。前作でもちゃんと細かい部分まで作ってあって、スゴイできだったけど、ゲーム的に見せられる部分がなかったんですよね。装備画面がレイアウト的に小さかったこともありまして。画面を見たときに、絵の大きさっていうのも重要な構成要素の一つ。当然、ゲームの内容部分も考えなきゃいけなんですけど、ユーザーに見てほしい欲求は常に持っていました。

柄沢　実際のところプレイヤー二人の3Dモデルは、前作から手を加えていないんですけどね。ライトとカメラを変えたくらいで、パースのかかり方でかなり違った印象に見えているハズです。

上原　まあそれについては、彼らは3年間も眠っていたワケで（笑）。

（次ページに続く）



『LoVII』TOPICS
初期装備も一新!? 赤い武具

紅蓮を象徴する赤をベースに構成された初期装備。写真はニドの軽装備だが、当然リシアも赤系統のものとなっている。足下のスピード表示は、主人公のみの8段階表示。

触ってもらえればパワーアップした部分を感じていただけるんではないかと(上原)



紅蓮を経て引き継がれるモノ 白焔で生まれ変わるモノ

――ゲーム寄りの質問ですが、プレイデータの引き継ぎはどうなりますか？

上原 そうですね。前作を遊んでいただいたユーザーの皆さんの、すごく気になる部分だとは思います。

まず、前作で頑張って取った「称号」はすべて残ります。一部名称が変化するモノもありますが、この前作で獲得した称号については、『LoV II』では獲得することはできません。そして消えたり、上書かれたりすることもないので、その点はご安心ください。

装備品や経験値については、これはそのままの引き継ぎは考えていません。それは『LoV II』が改めてスタートした時点で、前作を遊んでいたユーザーの皆さんと、新しく入ってきたり、久しぶりにプレイしてくれるユーザーさんとの差が生まれてしまうことはしたくないと考えているからです。

ただ、まったく無駄にもしたくないと思っています。前作をプレイしていると、プレイヤーレベルも称号レベルもある一定のところからスタートしたり、前作のプレイヤーの獲得経験値などは、使い魔に振り分けたりすることを考えています。装備品についても、所持している個数や種類に応じて、初期から装備品を多く持っている状態からスタートしたりします。

――手持ちのカード資産が、使えなくなる心配はしなくていいのですか？

上原 現行カードを使用停止にすることはありません。ただし、あくまでも旧タイトルのカードということで、『LoV II』では払い出されなくなります。今作からの新しい要素についても旧カードには入っていないので、前作のカード資産がある人が一概に有利とはいえないかもしれません。

――使い魔カードといえば、一部の種族が統合されたりするようですが？

柴 これは本当に悩みました。当然のことながら、種族ごとにコアなファンが居るのは分かっていましたから。

上原 種族が多くなると1種族の割合が少なくなって、デッキバリエーションも減るといいますか。デッキが組みづらくなってしまうんですよね。そこで種族統合をして、幅広い選択が可能な環境にしたかったんです。

柴 バージョンアップで出せるカード枚数にもどうしても制限がある。そういった今後も踏まえたうえで、断腸の思いながら統合に踏み切りました。

――続いて関連コンテンツですが、携帯小説の続編などあるんでしょうか？

柴 七月先生にお願いした携帯小説は、世界観を後押ししもらった部分でもありますね。なので、「II」でもどこかでやりたいとは思ってますけどね。

上原 前作でやった携帯小説については、正直、最初はここまで大変だとは思ってなくて(苦笑)。二つ返事で受けて作業に入ってみたら、七月先生から「週間連載と同じぐらいきついんだけど……」みたいな話をされ、ホントそうですねって(一同爆笑)。今はゲームの開発に集中しているところではありますが、やっぱりどこかでやりたいな、とは思ってます。

柴 もともとは公式同人っぽいモノがコンセプトで、小冊子に掲載したマンガもその一環。アルカディアさんに掲載していただいたツバーンのペーパークラフトとか、いかにも非公式な感じのテイストだと思いますし。

柄沢 あれは開発スタッフのモデリング・ディレクターが、自作した展開図です。実際には実機モデルを再現した完全版もあるんですが、のりしろとかエライ状態で、「こんなのだれも作れない……」ってボツになりましたっけ(一同爆笑)。

柴 こうした作り手の悪ふざけを、プロレベルまで引き上げたのが携帯小説だったりもするワケで。それが少しでもユーザーに伝わればいいし、我々の肥やしにもなっていると。コンシューマだと伝わりづらい、アーケードタイトルならではのライブ感というか。もちろんゲーム本体がベースではあるんですけどね。

――今号で大団円の「ふぁん散歩」ですが、『LoV II』の店舗イベントなどは？

柴 引き続きやっていきたいですよね。我々としては、遊び手の皆さんの意見を生で聞ける場は増やさなきゃいけないと思っていますし、作り手側の考えも直接伝えられるといいますか。ユーザーの皆さん的にも先行情報とか、ちょこっと裏話的なことが聞けて楽しんでいただけているようですしね。

無限に広がる多重世界を超えて 白焔の地に集う数多の英霊

――夢の競演も実現したコラボカードですが、タイトル決定までの経緯は？

柴 ユーザーの年齢層もあると思うんですけど、「神々への離反」でコラボレーションを発表した直後から『ロマサガ2』の七英雄は、ユーザー側から要望が高く、それをようやっと実現できた感じですね。

もう一方の『FF』シリーズについては、シリーズのどれ、というよりかはとにかく『FF』を、という意見が多かった。そんななか、このゲームを遊んでいる層というか、そのあたりをくみ取ったうえで『FF IV』からの参戦という選択をしました。

TCGの草分け的な『マジック：ザ・ギャザリング』は、やっぱり神様みたいな存在ですね。思いきってコラボレーションの打診をさせていただいたんですが、いい感触のお返事をいただけたので、すごくうれしかったですね。クリーチャーの選定については、版元にお願いしたので印象的なクリーチャーが使い魔になっていると思います。ただ、ルールとかパラメータの整合性がとれない要素は、こちら側で決めさせてもらった部分もあります。それぞれの世界における強さとか、そのまま『LoV』に持って来ちゃったりすると、コラボレーションカードは本当に強くなってしまうので(苦笑)。

――コラボレーションで一番気をつかうのは、どういったポイントですか？

柴 一番苦労したのは、やっぱりモデリングじゃないでしょうか。『ロマサガ2』については、七英雄はオフィシャルなイメージイラストとかってそもそも存在していなくて、ゲーム内のドット絵しか素材が無かったんですよ。あとは、もともとカードゲームである『マジック』のクリーチャーが本格的な3Dモデルとして登場しちゃうってのも本当にスゴイことですよね。でも、さすがというか、本当によく出来てますよ。マジックのモデル。

柄沢 しかも、ちゃんと盤上で操作できるわけですからね。原作ファンのユーザーにも、喜んでもらえるのではないかと。

柴 ファンはもちろんですけど、版元の方々にも非常に喜んでいただけたので、そういった意味でも、実現できてよかったな、って思ってます。

――ちょっと気が早いかもしれませんが、今後のコラボレーション展開は？

柴 『混沌への回帰』ではコラボレーションがありませんでしたが、その際のユーザーの皆さんのさまざまな反応はしっかりと受け止めて、今後に活かしたいと思っています。まだ、詳しく話せませんが、皆さんの期待に応えられるよう頑張ります。期待して、待っていてください。

――それでは最後に、本誌の読者へ向けたメッセージなどをお願いします。

柄沢 とりあえず、今は大変な思いで一生懸命に作っている状況で、そういった余裕が無いのも正直なところなんですけど(笑)。『LoV II』はカードもグラフィックも格段にパワーアップしていると思うので、そういった部分を早く皆さんに体感してもらえたらと思います。開発スタッフ一丸となって頑張っていますので、稼働時に楽しんでもらえたらうれしいです。

上原 まだまだ、鋭意制作中で公式に出せる部分が少ないんですけど。ここで説明させていただいた以上に、触ってもらえればパワーアップした部分を感じられるんじゃないかなと思っています。『LoV』を今まで遊んでいただいているユーザーさんも、新しく『LoV II』から始めようってユーザーさんにも楽しんでもらえるものが出来ていっていると思います。ぜひ、『LoV II』が稼働したら遊んでみてください。

柴 実際には『LoV』シリーズの運営スタートとほぼ同時に本作の制作も始まっていたんですが、さすがに店舗イベントとかでユーザーさんの質問に対して、正直には答えられないのは、ご勘弁いただければと思います……(汗)。でも、いろいろと話す機会を経て、皆さんに喜んでもらえる作品になっていると思います。まずは遊んでもらって、アレコレと意見を言っていただけたらと思っています。

――本日は『LoV II』制作でお忙しい中、本当にありがとうございました。

(2009年8月某日　スクウェア・エニックス本社にて収録)



『LoVII』 TOPICS

炎と雷の弱点持ちが一致団結！

使い魔の種族を統合

前作では全7種族いた使い魔だが、『LoVII』では2種族減った全5種族となる。その内訳は、炎弱点の超獣と亜人が新種族・人獣へと統合。雷弱点の機甲は海種に吸収される。

新たな使い魔とシステム要素

基本コンセプトを受け継ぎながらもより一層洗練された新たなシステム

開発者インタビューを通じて、次第に明らかとなってきた『LoVⅡ』の全容。ここでは使い魔カードとゲームシステムの新要素を中心に、その詳細をお伝えしていくぞ!!

“白焔”で新たに再構築され生まれ変わったシステム

280種類以上もの多彩な使い魔カードで、自分好みのデッキを構築。フィールド中央のアルカナストーン制圧を目指し、パーティ戦闘を絡めた駆け引きが楽しめる『LoV』シリーズ。その続編となる本作では、戦略性の高い基本ルールをそのままに、よりパワーアップした新要素が目白押し!? すでに公開済みの新システムもいくつかあるが、インタビュー取材で新たに二つの要素が判明。『LoV Ⅱ』の第一報となる今回は、そのすべてを誌面が許す限り、詳しく取り上げていきたい。



重装備による移動速度ダウンを1/2刻みの8分割へ変更。武器・盾・兜・鎧の装備品も、自由に付け替えられるように。



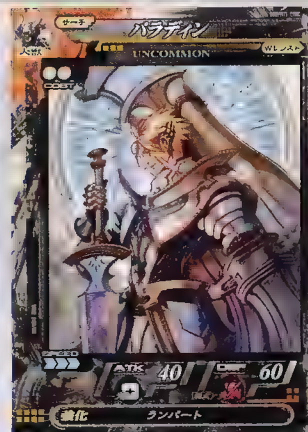
ユニットのHP残量も円形ゲージで簡単に判別可能に。ゲージ周辺にはATK&DEFの簡易表示が追加され、初見の使い魔でもパッと見て強さが判断できる。



前作の使い魔も種族統合の影響は受けるらしく、超獣と亜人は新たな種族・人獣へ。機甲は海種に統合されていく。

既存の使い魔ももちろん使用可能!

新要素を要チェック!! 使い魔カード



①スキルの区分

従来のスキルがフィールドスキルと名称を改め、新たなカテゴリーとしてサポートスキルが登場。いずれかのスキルを使い魔が持つ場合、フィールド《~》はカードの左上、サポート〈~〉は右上に種類が表記される。

②攻撃法の種別

従来の単体攻撃&複数攻撃といった2種類に加え、新たに拡散といった通常攻撃のバリエーションが登場。通常攻撃のアイコン表記は以下の通りで、「無し=単体攻撃」、「複=複数攻撃」、「拡=拡散攻撃」となっている

『LoVⅡ』TOPICS

新たな種族・人獣の使い魔が充実!?

『LoVⅡ』スターターパック

プレイヤーカード&NESYSカードなど、プレイに必要なカードがそろったスターターパックも『LoVⅡ』で大幅リニューアル! 気になる使い魔の画像を見た感じでは、人獣[ウォーロック]、魔種[かまいたち]、人獣[トリフィド]、神族[仁王・吽]といった人獣主体のスターターデッキだ。中でも注目は、サポート持ちの[かまいたち]と[トリフィド]といった2体。<リジェネ>はHP回復速度、<W単スマ>は単体スマッシュの攻撃強化。



プレイヤーカードも一新!



開発スタッフを直撃!? システム編

ここでは特別編として、新要素に関する開発コメントを掲載。意外な重要情報が語られているかも?

――今回いろいろ変更された使い魔カードですが、HPが見あたりませんが?

[illegible]

――新規プレイヤーにも向けて、分かりやすい部分を強化した感じですか?

[illegible]

――SPEED表示も変わりましたか?

[illegible]

Game System ストックプレイスから味方を支援！ サポートスキル

多彩なスキル効果によって、使い魔を支援可能な新要素。発動条件さえ覚えてしまえば、簡単な操作で効果の恩恵を受けられる。

新たに判明したシステム要素の一つが、使い魔に追加されたサポートスキル。その効果は読んで字のごとく、さまざまな支援効果を出撃中の使い魔に付加するといったモノ。まだ、実際の効果に不明な点も多いが、従来スキルのような即効性は無いとのこと。とはいえ、チリも積もればなんとやらで、有利なことに変わり無し!? これまでのフィールドスキル同様に、使い魔選びで大いに悩むことになりそうだ。



発動中スキルならプレイ画面の左上、選択中スキルなら詳細マップの左下にスキル名を表示。スキル×2個持ちならば同時に発動する。



「リディア」が持つ〈ゲージ〉は、特殊技ゲージのチャージ速度がアップする。高コスト使い魔の運用に役立ちそうだ。

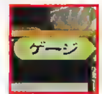
サポートスキルの発動条件

原則として「ストックプレイスで生存中」と「一番左側に配置」の二つがサポートスキルの発動条件。これさえ守られていれば、使い魔カードの位置を入れ替え、２枚以上のサポート持ちを切り替えることもできる。



New Skill Factor

カード右上に表記されたスキルがサポートスキル。全6種類あって、カード画像から〈ゲージ〉、〈～スマ〉、〈リジェネ〉、〈レジスト〉を確認済み。〈W ～〉効果もあるようだ。









カード左下の通常攻撃スペースに青色・拡アイコンで表記。複アイコンとは色が違うので、見間違える心配は無し。

New Skill Factor

Game System 遠距離の敵性ユニットを狙い撃て！ 拡散攻撃

射程の長い攻撃範囲に加え、単体攻撃と複数攻撃の特徴を併せ持つ通常攻撃。うまく使いこなせば、戦力になること間違い無し!?

サポートスキル同様に、本邦初公開の新要素となる拡散攻撃。見た目は複数攻撃＋遠距離なイメージだが、ダメージ計算法が範囲よりも特徴的だ。具体的には、単体攻撃時のみATK相当のダメージを与えることが可能。攻撃範囲内の複数を同時攻撃した場合、その数に応じてダメージが拡散!? ちなみに攻撃間隔は、単体と複数の中間とのこと。射程距離の長さを考えれば、一方的にダメージを与えられそうだ。



スターターパックの新たな使い魔「ウォーロック」に加えて、画像を見る限りだとコラボ使い魔の「極楽鳥」と「ロックブーケ」も拡散攻撃を持っているようだ！



単体＆複数に比べて、ヒンポイントながら射程が長い拡散攻撃。近距離正面＋遠距離左右の範囲で複数体も同時攻撃可能。



単体＆複数と同様に、拡散専用のカード操作でスマッシュ攻撃が可能。詳しい操作方法は現時点で不明だが、攻撃範囲も狭く難しそうだ。

――新たな使い魔が持つサポートスキルですが、一体どのような経緯から誕生したのでしょうか？

[illegible]

な、そういうプレイヤー向けの仕様になっています。

[illegible]

バージョンでも相手のHPを一桁残しで [illegible]

――サポートスキルは何種類？

[illegible]

――フィールドスキルの新要素とは？

[illegible]

ればと。

――拡散攻撃を追加したきっかけは？

[illegible]

Game System より手強くなったボス戦も目白押し ストーリーモード

レベル上げでもお世話になった、シングル用モードが完全リニューアル!?　新たなギミック&ストーリー展開ともに要注目だ!

壮大な『LoV』の世界観を旅して、ストーリーを楽しめたストーリーモード。その全ステージに新たなステージギミックを搭載!?　前作を遙かに上回る巨大なボス戦は、前作で全難易度オールクリアしたプレイヤーはもちろん、『LoVⅡ』初心者も楽しめること請け合い。これまでにないオリジナリティ溢れる、攻略性にも富んだ内容らしいので期待して待とう。

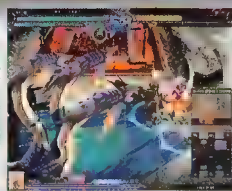


低称号レベル帯に限り、攻撃間隔のスピード選択が可能に。オンライン対戦で選択した場合は基本的に同じスピードでマッチングされる



多彩なステージギミック満載!

下段の柴さんのコメントに出てきた、縦長のフィールドかつ縦にアルカナが配置されたCPU戦専用ステージ。これ以外にも、CPU戦専用のギミックは多数用意されているようだ





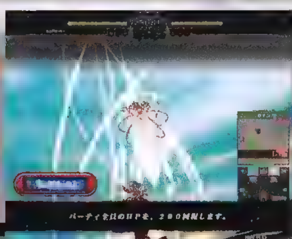
CPU戦では、馴染みのある使い魔や、これまでに無い大型使い魔が登場

Game System 多彩な選択肢で戦局を有利に運べ! アルティメットスペル

LoVⅡの目玉システムと呼んでも、決して過言では無い新要素。判断力に磨きをかけ、起死回生の一発で勝利を我が手に!

前作のサクリファイスをより進化させ、新要素へと生まれ変わったアルティメットスペル。その最大の特徴となるのが、ユーザー次第の自由な組み合わせ。プレイを重ねて習得したスペルから、三つを自由に選択可能!?　スペルの順番だけに止まらず、プレイスタイルに合わせてチョイス!　まさに一発逆転を可能性が秘められた、超必殺技システムなのだ!!







おなじみのサクリファイスから、HP全体回復のキュアオールなど、数十種類にも及ぶスペルが多数存在!!

オーバーキルの強化版ともいえる、時間でたまる超必殺技。使い魔との組み合わせも重要で、その組み合わせはまさに無限大!?

組み合わせ次第で絶大な効果を発揮!?



アルティメットスペルゲージは1～3段階あって、その時点でたまっていたスペルを選択可能。1試合に各1回ずつ使用できるぞ!

プレイ環境を強力サポート? LoV.net情報局

筐体と連動した携帯コンテンツの「LoV.net」も、『LoVⅡ』稼働に合わせてパワーアップ!?　これまでの機能を踏襲しつつ、さらに便利で楽しいコンテンツが盛りだくさんな予感。特にギルド機能は大幅なパワーアップを予定しているらしいぞ!



従来のコンテンツに加えて、新たなコンテンツも開設予定!?　ドコモ以外のキャリアでも、装備品強化のサービスが受けられるようになる。

ギルド機能にコメント機能追加!?



ギルド機能に新たな「コメント送信機能」が登場。勝敗画面で仲間にコメントを送れる。

――大幅リニューアルのストーリーモードですが、具体的なポイントとは？

――サクリファイスから進化したアルティメットスペルが誕生した経緯は？

――確かに組み合わせの部分とか、デッキ構築にも似ていて楽しそうですね。

天空を切り裂く
裏切りの竜騎士

「カイン」の特殊技・ジャンプは、レベル付きの撃属性・単体大ダメージ。死滅までの使用回数による威力アップが超強力!? 基本スペックも気になるところだ。



Kain［カイン］

Guest Character No.01

主人公・セシルの友人で、バロン王国の竜騎士団副隊長。己の心の弱さにつけ込まれ、［ゴルベーザ］に精神支配されてパーティを裏切ることに。そんな弱さ克服のため、最終決戦後に試練の山へと旅立つ。

Special Contents 5

多重世界を超え英霊が集結！

コラボレーションカードギャラリー

Collaboration Card Gallery



ファン待望となるメディアを超えた夢の競演が実現!?

タイトルの枠を飛び越えて、ゲストキャラクターが「LoVⅡ」の世界へ参戦する"コラボカード"。ファンの熱い声に応える形で、新たに三つの世界から有名キャラクターたちが登場！



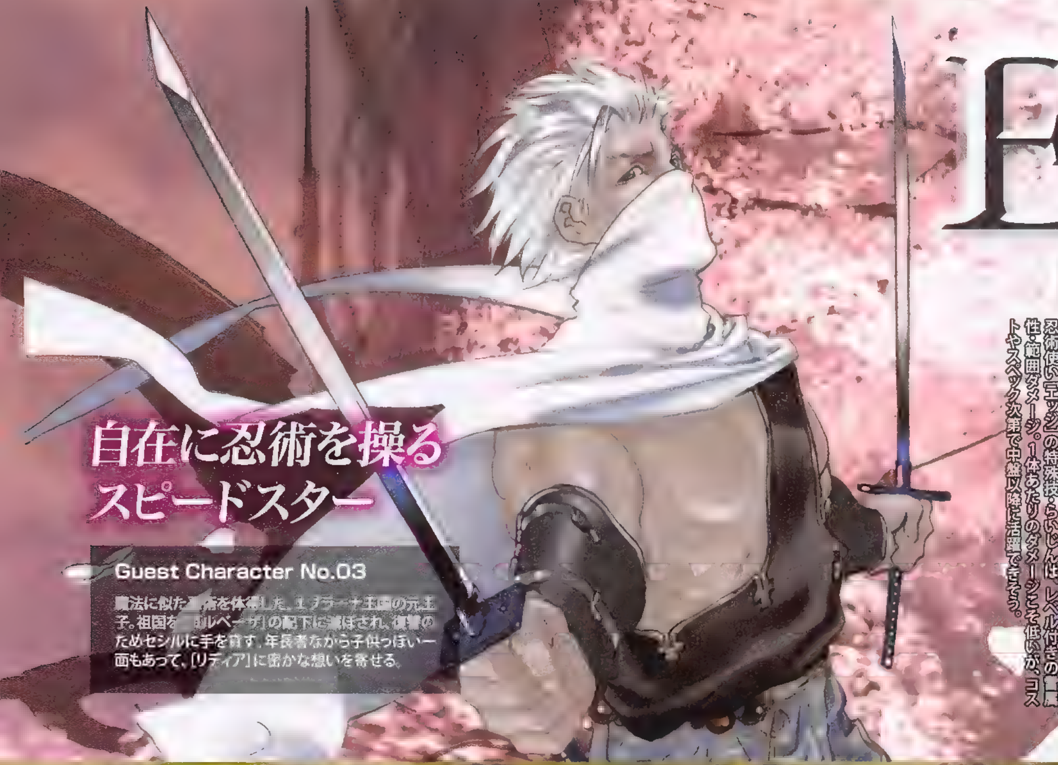
海種「優雅」ポセイドン」と同じく、通常攻撃の速度強化が可能な「リディア」の特殊技・ヘイスガ。コスト15のサポート持ちと、性能面でも人気が出そうな1枚。

Guest Character No.02

セシルの手で故郷を滅ぼされた際、母を亡くして心に傷を負った少女。当初セシルを憎むが、その優しさと真相を知って和解。時間の流れが速い幻界で一時を過ごして、成長した姿となって帰ってくる。

幻獣を従えし
美麗なる召喚士

Rydia［リディア］



Edge
［エッジ］

自在に忍術を操るスピードスター

Guest Character No.03

魔法に似た忍術を体得した、エブラーナ王国の元王子。祖国を「ゴルベーザ」の配下に滅ぼされ、復讐のためセシルに手を貸す。年長者ながら子供っぽい一面もあって、[リディア]に密かな想いを寄せる。



忍術使い「エッジ」の特殊技・らいじんは、レベル付きの雷属性・範囲ダメージ。1体あたりのダメージこそ低いが、コストやスペック次第で中盤以降に活躍できそう。



クリスタルに導かれ"勇者"たち降臨

LORD of VERMILION II ロード オブ ヴァーミリオンII × FINAL FANTASY IV

『ファイナルファンタジーIV』

The original work

時代を経ても色褪せない クリスタルと月の民の戦記

国民的な名作RPG『ファイナルファンタジー』シリーズの4作目。ファンタジーRPGの枠を越えた、月を巡る壮大なストーリー展開が話題となった傑作だ。いまなお根強いファンも多く、その後日談を描いたWiiウェア専用ソフト『ファイナルファンタジーIV ジ・アフターズイヤーズ-月の帰還-』が先日リリースされた。



画面は、Wiiウェア専用ソフト『ファイナルファンタジーIV ジ・アフターズイヤーズ-月の帰還-』。セシルの息子・テオオアをはじめ、本編キャラクター＆新規キャラクターの多彩な視点で物語を描く。



憎悪を身に纏った漆黒の重装騎士

Guest Character No.04

バロン王国を影から操って、クリスタル収集を目論む黒騎士。他人の心へ入り込んで、意のままに操る能力を持つ。その力でカインに裏切りを働かせたり、セシルを執拗なまでに苦しめる存在だが……

Golbeza
［ゴルベーザ］



原作で猛威を振るった「ゴルベーザ」の特殊技・W（ダブル）メテオ。本作においては「カイン」同様、レベル付きの単体大ダメージ。その技ボイスも気になるが？

Wagnas［ワグナス］



清濁を併せ持つ七英雄の主導者

Guest Character No.05

実質的な七英雄のリーダー格で、ノエルと親友の間柄。古代人の秘術・同化の法を改良したひとりで、これによりモンスターと同化可能。女性的な姿をしているが、これも同化の法によるモノで男性だ。



原作ではマヒ&ダメージ効果だった［ワグナス］の特殊技・サイコバインド。本作ではレベル付きの光属性・範囲ダメージ＋移動速度ダウンといった効果。

次元の彼方より伝説の"七英雄"来襲



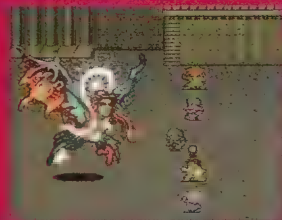
LORD of VERMILION II ロード オブ ヴァーミリオンII × Romancing SaGa 2

『ロマンシング サ・ガ2』

The original work

世代を超えて血統を受け継ぐ幻想世界の一大叙事詩

自由度の高いRPGとして人気を博した『サガ』シリーズの通算5作目。バレンヌ帝国の歴代皇帝が主人公で、年代が進むことで次代皇帝へキャラ交代していく。この皇位継承システムで自国と血統を育て、半ば不死身の七英雄と呼ばれる伝説的な存在に挑戦。その個性溢れる面々は、敵方ながらも高い人気を集めた。



信奉者も多い人気タイトルだが、1993年に発売された原作のみ。現在は入手困難か？

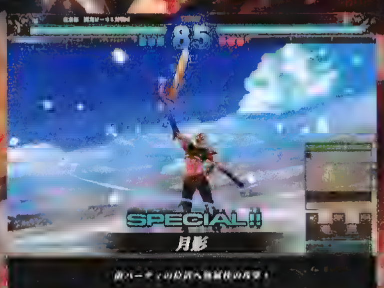
Noel［ノエル］



鋼の肉体を持つ武に愛されし者

Guest Character No.06

ともに同化の法を改良した［ワグナス］の親友で、ロックブーケとは兄妹。沈着冷静な性格で、やたらと丁寧な言葉づかいも印象的。体術と剣術に優れた冴えを見せ、鍛え抜かれた肉体を鋼として戦う。



紳士的なボスとしても名高い［ノエル］の特殊技・月影は、無属性・必中ダメージ!?　これまでに無かったパーティの位置を自動追尾するタイプで、文字通りに撃てば当たるのか？

Rocbouquet［ロックブーケ］



魔性に魅入られた七英雄の紅一点

Guest Character No.07

紳士的な兄とは対照的で、男性を手玉に取る術に長けた唯一女性の七英雄。自身の能力はさほど高く無いが、テンプテーションで他人を魅了し操ることが可能。男性キャラなら一発で魅了されてしまう。



原作の雰囲気が見事なまでに再現された、［ロックブーケ］の特殊技・テンプテーション。本作での効果は攻撃弱体＋強制移動となり、スキル対象の性別を問わずに効果が発動？

すべてを押し流す大海の支配者

Subier［スービエ］

Guest Character No.08

「ワグナス」の従兄弟にあたり、海を支配して嵐を操る七英雄。自分に匹敵する力を持った海獣・海の主の娘との同化を目論んでいる存在。原作では出現タイミングが悪く、その真価を発揮できなかった。

「スービエ」が持つ特殊技・メイルシュトロームは、撃属性・範囲ダメージ＋DEFダウンといった複合効果。さらに死滅を回避すれば、効果アップするレベル付きと面目躍如か？



強さを追い求める飽くなき探求者

［ダンターグ］Dantag

Guest Character No.09

純粋な強さを追い求め、強くなることに執着する一匹狼。自分たちを異次元へ封印した古代人に対し、多くの七英雄が復讐心を燃やす中、まったく興味を示さない強者。もちろん肉弾戦を得意とする。



数多のモンスターと同化した「ダンターグ」は魔種で、闇属性の複攻撃。特殊技・グランドスラムは、闇属性ダメージ＋移動速度ダウンのトラップ。ダメージ法則が前作同様でも、3速は許容範囲か？

謀略に長けた狡猾な人形使い

［ボクオーン］Bokhohn

Guest Character No.10

[illegible]手でズル賢いと、おおよそ英雄と呼ばれる存在からほど遠い卑怯者。他者を人形のように操る術に長け、背後からの攻撃さえいとわない。復讐心よりも、金儲けに執着を見せる。

「ボクオーン」の特殊技・マリオネットは、移動速度ダウン＋ランダム移動といった複合効果の妨害。ちなみに原作では、混乱して自分自身を攻撃してしまう厄介な特殊効果だった。



欲望に忠実なる唯我独尊の無法者

Kzinssie［クジンシー］

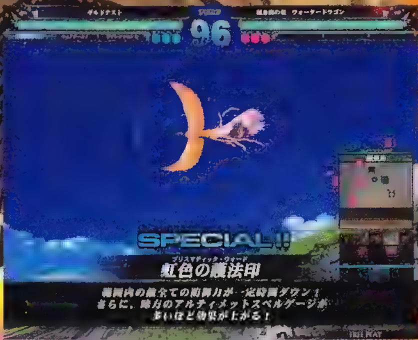
Guest Character No.11

バレンヌ帝国と七英雄とが、互いに対立する図式を生み出した張本人。古代人への復讐に心囚われず、世界征服に意欲を燃やす野心家。その暴虐武人な振る舞いに、古くから好まれなかった反英雄だ。



不死の撃属性・複攻撃「クジンシー」が持つ特殊技・ソウルスティールは、移動速度ダウン＋復活時間延長と、これまでに無かったタイプの複合効果。戦闘優勢時のトドメに使えば、アドバンテージを奪える。

Birds of Paradise
[極楽鳥]



[極楽鳥]が持つ特殊技・虹色の護法印は、新要素のアルティメットスペルゲージに依存する形で効果率が変化!? 範囲DEFダウンの効果率が気になる。

豊穣をもたらす楽園よりの使者

Guest Character No.12

呪文の詠唱や、能力発動のコストに必要な"マナ"を生み出せる緑の飛行クリーチャー。戦闘能力は無いに等しいが、序盤の展開を加速し、場を制圧するまでの時間を早めてくれる縁の下の力持ち的な存在だ。

マナに誘われし"クリーチャー"招来!?



LORD of VERMILION II ロード オブ ヴァーミリオンII

MAGIC The Gathering

Collaboration Title

マジック:ザ・ギャザリング

The original work

16年の歴史を誇る、TCGの原点にして頂点!

最強の魔法使いの一人となり、多彩なカードを駆使して1対1で相手と戦う元祖TCG。美麗なカードイラストや奥深い戦略性が多くのファンを虜にし、現在も600万人以上のプレイヤー層を熱中させている。近年では、プロの世界で日本人プレイヤーの活躍が目覚しく、"マジック強豪国日本"として名を馳せている。



【公式サイト MTG-JP.COM】
http://mtg-jp.com/

Serra Angel
[セラの天使]

白き翼で駆ける神々の代行者



天使の慈悲と名付けられた[セラの天使]の特殊技は、旧カードの神族[フェニックス]でもおなじみな範囲HP回復の効果。前作では扱いづらい感じの効果範囲が多かったが?

Guest Character No.13

回避能力の「飛行」に加えて、攻撃時にスキを作らない「警戒」を持ち、攻守に渡って活躍が見込める白の花形クリーチャー。一時不在の時期もあったが、2年に一度更新される基本セットの常連でおなじみ。

破壊を巻き起こす爆炎の支配者



[シヴ山のドラゴン]の特殊技・ドラゴンの息は、旧カードの魔種[オーガ]と同じ特殊条件のATK強化。原作のカードが持つパンプアップ能力を、イメージ的にもバッチリ再現!?

Guest Character No.14

[セラの天使]と同様に「マジック」の黎明期から存在している赤の大型飛行クリーチャー。血と熱狂の色である赤らしく、注ぎ込んだ赤マナの数だけ、パワーを上昇させるパンプアップ能力を持っている。

[シヴ山のドラゴン]
Shivan Dragon

伝説に語られるエルダードラゴン

Nicol Bolas,Planeswalker
［プレインズウォーカー、ニコル・ボーラス］

魔種の雷属性・複攻撃で、［プレインズウォーカー、ニコル・ボーラス］の特殊技・残酷な根本原理は、範囲ATKアップ＋制圧力アップといった複合効果。深追いしても殲滅の価値あり!?

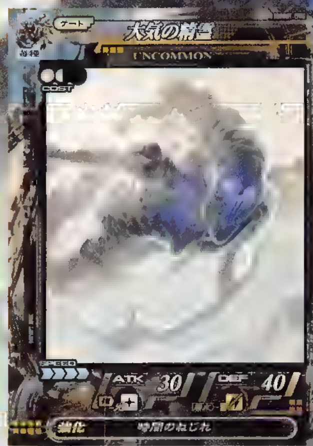


Guest Character No.15

クリーチャーからプレインズウォーカーのカードタイプが変化するという、珍しい経過を辿った伝説の古龍。多次元宇宙が融合する混乱に乗じ、次元の断片から野望達成のチャンスを伺っていく。

森羅万象を司る四大精霊の一柱

Air Elemental
［大気の精霊］



［大気の精霊］に与えられた特殊技・時間のねじれは、すべての攻撃に対して無敵となる。旧カード神族［麒麟］などでもおなじみの無敵効果だが、『LoVII』で効果時間はどうなる？

Guest Character No.16

飛行以外の能力は持たないシンプルなクリーチャーだが、青には少ない比較的大型のサイズが特徴。青が得意とするカウンター（他の呪文を無効化するカード）でサポートしてこそ真価を発揮する一体。

屈強な肉体を持つ森林の守護者

Garruk Wildspeaker
［野生語りのガラク］

新たに公開された［野生語りのガラク］の特殊技・踏み荒らしは、旧カード魔種［リリス］など同様に通常攻撃の性質変化。任意のユニット1体を一定時間だけ複数攻撃に変える。



Guest Character No.17

2007年10月の『ローウィン』で初導入された〝プレインズウォーカー〟の1体。各色に1体ずつ存在する中でも【野生語りのガラク】は突出した強さを持っており、当時のトーナメント・シーンを席巻した。

『LoVII』仕様のPRキャンペーン PRオーディン



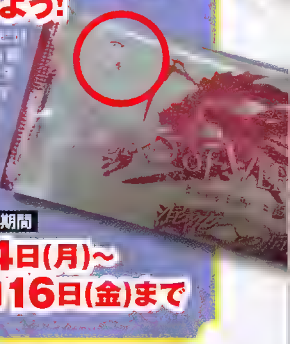
キャンペーン応募方法

ステップ1 メンバーズにアクセス!
公式サイトで会員登録(無料)をして、「LoVキャンペーン用特設フォーム」で情報をエントリー後に返信メール待ち。

ステップ2 満月マークを20枚収集!
ピロー袋に付いた"満月マーク"20枚を集めたら、ハガキに「LoVエントリーナンバー」とマークを添付して郵送。

応募完了＆抽選待ち!?

満月マーク20枚を集めよう!



■応募の受付期間
8月24日(月)～10月16日(金)まで

「スクウェア・エニックスメンバーズ」公式サイト(モバイル可)
アクセスはコチラ→http:member.square-enix.com/jp/

全国大会デッキ考察！ ルールを把握して勝負を挑め！

LORD of VERMILION ロード オブ ヴァーミリオン 混沌への回帰

大会ルールを考慮したデッキ構築

ついに始まった全国大会。予選を勝ち抜くためデッキの調整は必須！

ここで紹介するパターンを参考に、自身のデッキを改良しよう！

全国大会の予選は、普段の全国対戦と違い負ければそこで終わり。そのため、特定の種族への対策を省くと、相手次第ではあっさりと負けてしまうこともある。

そのため、基本的には全種族と戦えるデッキに調整するのが理想。幸い、今回はサイドボード（入れ替え用のカード）としてコスト30を余分に申請可能なので、これを利用して種族対策、特定のカードへの対策を仕込める。この大会仕様をふまえたデッキ、カードを何パターンか紹介していこう！

② コスト20 メインデッキ　主人公種族［武器属性］：神族［炎］



コスト20の使い魔を複数使用するパターンで、「20・20・20・10・10」や、「20・20・15・15・10・10」といった組み合わせがある。

ここで紹介している神族の場合、普段を雷少な目で固め、サイドボードで雷属性の使い魔と、同族対策を兼ねたカードを用意している。

このように、コスト20の使い魔を調整することでいろいろな種族に対応できる。その分、コスト25以上の使い魔がいないため、ややパンチ力に欠け、どんなデッキにも大幅な有利が付きにくい。種族ごとの立ち回りと組み合わせをよく考えておこう。

① コスト25 メインデッキ　主人公種族［武器属性］：魔種［雷］



コスト25の使い魔を中心にした形で、コスト15の使い魔を2枚用意して入れ替えを行なう形がコレ。

紹介している魔種の場合、基本の形に、難敵となりやすい神族、不死への対策と人気種族である魔種の同族対策を盛り込むことに。雷にやや不安が残るが、海種、機甲と戦うときは［アルラウネ］を投入して引き気味に戦えば、十分対応可能だろう。

なお、別種族でも同傾向のバランスで組めるはずだが、超獣や亜人のように、コスト15の使い魔が外せないパターンもある。その場合、サイドにコスト20の使い魔を用意するか、コスト10の使い魔を3枚用意したい。

③ コスト30 メイン6枚デッキ　主人公種族［武器属性］：亜人［撃］



コスト30の大型使い魔を中心として6枚で組み、なおかつコスト15の使い魔が変更しにくい場合、コスト10の使い魔で調整するしかない。

ここで紹介している［覇王］メインのデッキは、もともと他種族に対抗しやすいデッキなので、コスト10の使い魔を入れ替えるだけで対応力が大きく向上する。

そこで、不足気味の攻撃属性と、同族対策となるカードを組み込んだサイドボードを用意してみたのがこのパターン。［ベガ］を中心とした機甲がやや難的なので、［【卑屈】オーク］を［オーク］にするのもアリ。



ふぁん散歩 in 松本 タイトーステーション松本店

さぁ！！　全国を巡り巡ってきたふぁん散歩も6回目！！　自然に囲まれた雄大な大地を有する長野県は松本の地へとやってまいりました！

会場となった「タイトーステーション 松本店」なのですが……デカい！　白く眩しい外装のその屋根には特大のインベーダーロゴ！今まで見てきた数々ゲーセンの中でも、これほどのインパクトを受けたのは初めてです。圧巻。そして、店内は綺麗で広く、十分なイベントスペースをご用意していただけました。ありがとうございます！！

さて、イベントの中身です。冒頭、柴さんと共にDS片手に入場。プレイしているのは『ドラクエIX』。柴「ふぁん君、その宝の地図もらえる？」……一同（笑）。

……と、小芝居うちつつ、会場に出てみると……これまたたくさんのお客様が！　今回も100名を超えるお客様が駆けつけてくださり、散歩通算でご来場1000名突破！　本当にありがとうございます。

司会進行は今回も「週刊ファミ通」のリプ斉トンさん。ここだけの話、リプさんも最初は慣れぬゲーセンイベントに戸惑うことも多かったのですが（もちろん私もですが）、いつの間にか饒舌で立派な司会者に。さすがは「ファミ通」、そしてLoVをしょって立つ男！！　私も見習わねば！

LoVトークでは、新Ver「混沌への回帰」の話に加えて、画集が発売になることが発表になりました。画集は「白」と「黒」2巻での9月10日に発売されるようです。

イベントに参加できなかった人向けに「ふぁん散歩ローダー（2枚セット）」を抽選で5名様にプレゼント。欲しい人は2ページをチェック!

4 コスト30メイン5枚デッキ　主人公種族[武器属性]：海種[撃]



コスト30の使い魔を軸とした5枚デッキを調整する場合、この[わだつみ]中心デッキのように個々の役割が強く、調整しにくいことも。なので、コスト10の使い魔で細かいところをカバーする形が安定だろう。不足している攻撃属性に加え、トラップ対策を盛り込むことで対応力を上げる。

これとは別に、同タイプのデッキに、不死の[ブラムス]を軸としたデッキもある。この場合は、コスト15に[シャドウナイト]と[スピリッツ]を用意するのがオススメ。よく見られる不死デッキの形から[リッチ]が欠けるのはやや厳しいかもしれないが、その分火力でカバーできるぞ。

5 コスト30メイン5枚デッキ　主人公種族[武器属性]：機甲[撃]



これは例外中の例外といってもいいパターン。強化系、弱体化系の特殊技を集めた機甲のデッキだが、ぱっと見で分かる通り光が不足している。しかし、機甲はもともとカードの種類が少なめなので細かいところで調整しにくい。そこで思い切って[ミラ]一枚をサイドボードに投入。

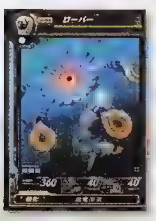
対不死戦は当然として、相手が超獣、亜人以外で、トラップ解除の特殊技を使える場合も、[ミラ]を投入することで違った戦法を取り、相手の特殊技を一つ無駄にさせることも可能。ただし、戦術がガラリと変わる分、普段から両タイプの練習が必須だろう。

対抗策となるカードを組み込む！

特殊な能力を持つカードはサイドボードで活躍する。ここでは有効なパターンのいくつかを紹介するぞ！

属性無敵

コストが低く味方1体を特定の属性に対して無敵にするカードは、サイドボードに組み込みやすい。相手がこちらの弱点を多く組み込んでいる場合、役に立ってくれる。大会のルール上、同族戦では外せばいいので足を引っ張ることも無いだろう。安定を望むなら組み込んでおこう。



スキルも優秀で使いやすいカード。主軸を守るために非常に便利だ

トラップ解除

トラップタイプの特殊技は強力で、多くの種族のデッキに組み込まれることが多い。リードされてこれらを使われるとジリ貧になることも。

その打開策として、コストが低目のトラップ解除の特殊技を持つ使い魔を投入しておくのも有効だ。



超獣のサイドボードとしてだけでなく、亜人の客将として使うのもアリ。

ゲージ減少

『煉獄への誘い』から追加された、[ゲイター]、[アフロディーテ]などの強力なカード。これらの特殊技は強力だが、ゲージのたまりが非常に遅い。そこで、それらがどうしても苦手なのであれば、対抗策として相手のゲージを減少させる特殊技を使う使い魔を用意するのもアリだ。



特殊な場である大会であるからこそ、組み込む意味があるといえるだろう。

同族対策

『混沌への回帰』から追加された「主人公に特定の属性を付加する」特殊技を持つ使い魔。これらは同族対策として有効なカード。特に、コストが低いものはサイドボードに組み込む価値が十分にある。同族戦でわずかでも優位に立ちたいのであれば採用も考えておこう。



同族と機甲対策を兼ね、大会でこそ真価を発揮してくれるカードといえる。

さらにこの画集には両方それぞれに異なるPRカードが封入されることが発表され、会場でその2枚のPR使い魔カードイラストが初公開。

赤い月に浮かぶ妖艶な[リリス]と神聖な雰囲気を纏った[テティス]は会場でも大絶賛！！

PRカードも楽しみですが、僕はイラスト関係がすごく好きなので、購入確定。
まんまとスクエニさんの手の上で踊りたいと思います（笑）。

対戦コーナーでは、全国大会甲信越エリア代表の零式氏に推薦されたルシエド氏との愛染対決。危なげながらも勝利を収めることができました。ふふ！　総戦績なんて気にしない！　最後の最後に有終の美を飾れればそれでいいのじゃ！！

はい。完全に危ない人ですね。

最後にクイズでトーレドコーナーも無事終了したところで、柴さんより「ふぁん散歩」の一区切りのお知らせが。

これで終わり、というよりかは8月22日より全国各地で開催される予選大会や、この後発表された『ロード オブ ヴァーミリオンⅡ』に向けて、英気を養う……といったところでしょうか。

Ⅱになっても何か楽しいイベントが開催されるかどうか……は、ユーザーの皆様からのお声があれば……とのことでした。私としましては、このようなイベント開催は積極的にお願いしたいところです！（ただ正直、私も客として参加してみたい！（笑））

と、いうわけで、一応の「ラスト」ファンウォークが終了したわけです。

開催会場となった店舗関係者の皆様、スクエニのスタッフの皆様、柴さん、リプさん、そして何よりも会場に集まってくださったユーザーの皆様！！

本当にありがとうございましたっっ！！！！！！！
そしてお疲れ様でしたっっ！！！！！

またどこかで会いましょう！

PRESENT



先日発売され、一瞬で完売となった公式グッズ、「ロードオブヴァーミリオン オフィシャルぴったりローダー」と「ロードオブヴァーミリオン オフィシャルカードケースS」を各3名様、計6名にプレゼント。ぴったりローダーには、[PRワーウルフ]、カードケースには、[PRスピカ]が付いてくるので、その状況もうなずける。買い逃してしまった人は、これが入手のラストチャンスかも!?　応募方法は3ページを参照してほしい。


アルカナハートシリーズネクストプロジェクト起動
"For the future of arcade games."
www.examu.co.jp EXAMU ex-BOARD


EXAMU
ARCANA HEART 3
アルカナハート



闘劇'09 FINAL

-SUPER BATTLE OPERA- THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇'09 FINAL 速報リポート

8月14日より16日まで、都内JCBホールにて「闘劇'09FINAL」が開催された。全国約300のゲームセンターの店舗予選から始まったこの一大イベント。その決勝の熱き闘いの記録をここに速報リポート!!

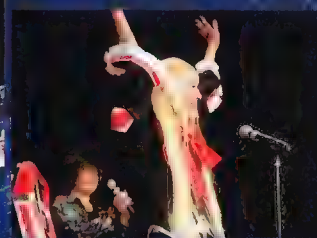
新たなる決戦の地 JCBホールに熱波の渦が!!

今年より会場がディファ有明から都心のJCBホールと移り、初日ソールドアウトを含め、三日間でのべ6,000以上もの集客を記録した。

闘劇名物選手宣誓







▲▶左から、初日宣誓の鉄拳番長こと「じゃくらぁ〜」、二日目の「力丸」。そして三日目最終日の「ユメ」こと「ハロウィン」。年々ネタ合戦の趣が強くなってきている選手宣誓。今年も例年通り会場を沸かせていた。中には選手宣誓のみの活躍だった選手も……

悲願達成!!





◀左が「ストⅢ3rd」の【ピーチパワーボス】、右が「GGXXΛC」の【「閉回路」】。長年続く2タイトルにて、それぞれ悲願となる闘劇優勝の栄冠を手に入れた。

ウメヌキならず

ここは有明ではありません!



◀ただの格闘ゲームのイベントで終わらないのが「闘劇」。今年もコスプレ参戦の勇者たちが!!



◀▼自国での出場権獲得が成らなかったため、遠くフランスにまで遠征し出場権を獲得しての参戦となった注目の北米有名選手「Justin Wong」だったが初戦敗退。また韓国鉄拳界の盟主「ノヨンドリ」もふるわない結果に終わった。



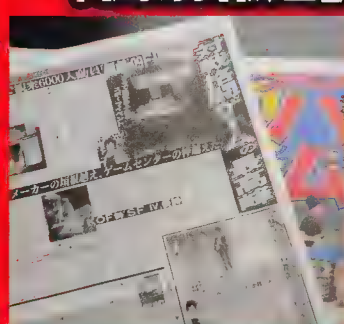
"ライバル"と書いて"友"と読む





海外勢ふるわず

各種メディアの「闘劇報道」



今年の闘劇は各種メディアにて報道された。映像ではNHKや海外メディア。誌面ではスポニチなどにて報道。写真は8月19日発売のスポニチ記事。

激闘を乗り越え、KOF勢が頂点に!

月刊アルカディア
9月30日発売号
付録DVDに
ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて
予約受付中!
ebten予約特典として
専用トールケースをプレゼント!

生だし
生めそ(本田)
だしお(ヴァイパー)

チキングルーヴ
伊予(ダルシム)
志郎(アベル)

優勝

KOF勢
キャベツ(ヴァイパー)
ごしょ(ルーファス)

2D神道
マゴ(サガット)
ネモ(春麗)

目が離せない強豪がめじろ押し

大本命の【ウメヌキ】は、磐石の試合展開で1回戦を突破し、会場を盛り上げる。だが、準々決勝で千葉の職人コンビ、【生だし】「生めそ」(本田)「だしお」(ヴァイパー)の前に敗退。

最終予選で出場権を獲得した苦労チームの【チキングルーヴ】「伊予」(ダルシム)「志郎」(アベル)は、2回戦で関西の【関西最強】と激突。「伊予」vs.「あーるえふ」(サガット)という公式全国大会決勝と同じカードとなったが、「あーるえふ」は雪辱ならず。【チキングルーヴ】がベスト4に進出した。

第3ブロックは、さまざまなタイトルで闘劇制覇の実績を持つプレイヤーが集結。当日予備予選を勝ち抜いた【モアの門番】の「寝王☆誠」(バルログ)が、「ときど」(豪鬼)「おじさんボーイ」(サガット)という最強キャラチームを下し、新鋭サガット使い「ボンちゃん」が、東海最強チーム【ももデヴ】「金デヴ」(ルーファス)「ももち」(豪鬼)を下すなど、激戦が多発した。しかし、そのブロックを制したのは『KOF』闘劇覇者コンビの【KOF勢】。「キャベツ」(ヴァイパー)が「うりょ」(ヴァイパー)を倒し、「ごしょ」(ルーファス)が「寝王☆誠」を倒すなど、それぞれの役割をこなしていた。

最後のブロックは、「マゴ」(サガット)「ネモ」(春麗)の【2D神道】が圧倒的な力を見せ付け、ベスト4へ進んだ。

KOF勢の快進撃が奇跡を起こす!!

準決勝第1試合は【生だし】VS.【チキングルーヴ】。「ウメヌキの仇は取る」と豪語した「伊予」、「志郎」は勢い、気合い共に十分。「だしお」、「生めそ」を完封し、「伊予」の2冠に王手をかける。一方の【KOF勢】vs.【2D神道】は「ごしょ」が爆発し、苦手キャラのはずのサガットを粉砕。「キャベツ」を下した「ネモ」戦でも、ゲージが無い状態でEX救世主キックから強気のディレイ弱派生をヒットさせ勝利。

決勝戦では先鋒の「志郎」が「ごしょ」を撃破し、優勝へと王手をかける。「伊予」は「キャベツ」を残り体力わずかまで追い詰め、優勝は目前とだれもが思ったところ、「キャベツ」はヨガテレポートにダッシュ2回から強サンダーナックルを合わせ、セービングキャンセル→ウルトラコンボで大逆転! その次のラウンドもパーフェクトに近い体力で勝利。続く「志郎」戦でも「キャベツ」の勢いは止まらず、【KOF】勢が優勝を勝ち取った。


【チキングルーヴ】戦では「キャベツ」が牙をむいた。「伊予」戦でのヨガテレポート読みの強サンダーナックルは、会場全体を揺るがせた。

スターダストクルセイダース三度目の正直!!

月刊アルカディア
9月30日発売号
付録DVDに
ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて
予約受付中!
ebten予約特典として
専用トールケースをプレゼント!

APPLE BASIC
イトシュン(ブラッド)
板橋ザンギエフ(シュン)
ふ～ど(リオン)

スターダストクルセイダース
祐天寺(ラウ)
ジョセフ(アキラ)
ゴージャス(アイリーン)

優勝

ラスボス
カメレオン(サラ)
お肉(ジェフリー)
キングジョー(ラウ)

居飛車穴熊
YOU(サラ)
ちょーたろ(ジャン)
穴熊(ジャッキー)

ベスト4までの道のり

Aブロックの勝ち上がりは、前回覇者二人を擁する【APPLE BASIC】。1～3回戦すべて関西勢と激突するが、大将まで回さずにベスト4進出。

Bブロックは、同一チームで三度目の出場となる【スターダストクルセイダース】(以下、スタダ)が勝ち上がる。2回戦では大将戦のフルセットの激戦を「ゴージャス」が勝利すると、3回戦では「ちび太」率いる【tb組】を中堅の「ジョセフ」が3タテで下す。

Cブロックは広島代表の【ラスボス】のチーム力が光った。一回戦では「キングジョー」、2回戦では「お肉」が大将戦をフルセットの末勝利すると、ブロック決勝は「カメレオン」が新潟勢を3タテで下しベスト4に進出。

Dブロックは関西の本命【居飛車穴熊】が圧倒的な強さを発揮。ブロック決勝では「こえど」率いる【黄金世代】を先鋒の「YOU」が3タテするなど、危なげなく壇上行きを決める。


近年は本命どころが早々に散る荒れた大会になっていた闘劇決勝大会だが、今年は本命チームが強さを発揮、しっかりと上位進出を果たした。

壇上での闘い

準決勝の第1試合は【APPLE BASIC】VS.【スタダ】の関東最強決定戦。先鋒戦は先出しの「イトシュン」に対し、「祐天寺」が6×12の狭いステージを選んで撃破。続く「ふ～ど」には敗れるものの、中堅「ジョセフ」が「ふ～ど」、「板橋ザンギエフ」と連破し、決勝へと駒を進めた。

準決勝第2試合は【居飛車穴熊】先鋒「YOU」の独壇場。的確なヒット確認と強気な二択という理想の立ち回りで【ラスボス】を3タテ。準々決勝から都合6タテを達成し、純正関西チーム初の決勝進出を果たした。

東西戦となった決勝の先鋒戦は「祐天寺」VS.「YOU」。序盤は勢いに乗る「YOU」が押し、先に2本を先取するが、「祐天寺」が驚異の集中力で逆転。この勝利で勢いが付いた「祐天寺」が、その後「穴熊」、「ちょーたろ」と連破し、決勝戦3タテ勝利という劇的フィニッシュ。【スタダ】が3度目の挑戦で、悲願の優勝を飾った。


"強い"といわれながらも全国区のタイトルに恵まれなかった三人の初栄冠。優勝チームには、SEGAから特殊称号"昇竜"が授与されたぞ。

闘劇'09 こぼれ話
●ストIV 「伊予」戦でのダッシュは、「デカい一発を決めないと勝てないので、ダッシュしたらテレポートが見えたので、再度ダッシュして強サンダーナックルを決めた。何かが降りてきていました(キャベツ)」とのこと。
●VF5R 今回は女性プレイヤーの決勝大会出場者が例年より多く、3チーム(4名)が決勝大会の舞台に立った。このうち3名が勝ち星を上げるなど、男性プレイヤーとそん色無い働き、活躍を見せたぞ。

西からの刺客、頂上獲りなるか!?

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

月刊アルカディア
10月30日発売号
付録DVDに
ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて
予約受付中!
ebten予約特典として
専用トールケースをプレゼント!

敏感倶楽部		サンコウハイツ
オウジクス(天野総裁)(ブルース) 敏感1号(ラース) 敏感2号(ブライアン)	優勝	RAUM(ワン) ジュンチャン(ジュリア) ほんだ(リリ)
関西われわれクラス		**こうすけプロデュース**
ぶりぶり丸(ブライアン) ティッシュもん横とび(レイヴン) にっしん(アリサ)		こうすけ(ヘイハチ) 萬 海王(キング) チョコやん(ボブ)

当日予選で大本命が通過! 死闘はさらなるステップへ

有明から水道橋へと舞台を移した闘劇'09FINAL、激戦は当日予選から始まっていた。地方予選を静観していた「ぶりぶり丸」率いる関西最強チーム【関西われわれクラス】が当日予選を滑り込みで勝ち上がり、一躍優勝候補に躍り出る。間もなく開始された本戦トーナメントではクジ運悪く【NoRespect】、【やおない強欲組】といった強豪ひしめくデスブロックに組み込まれるも、一度も大将に回すことなく壇上へ駒を進める圧倒的な強さを見せつける。残る三つのブロックからは、鉄拳覇皇の「福士」こと「敏感1号」を擁する関東最強チーム【敏感倶楽部】、新宿で活躍するスペシャリスト集団【サンコウハイツ】、1回戦で韓国代表を破った【こうすけプロデュース】がベスト4へ進出。スティーブ、ロウの2強が残らない意外な結果となるも、優勝候補とされていたチームが勝ち残り、キャラ対策を始めとしたやり込みぶりを証明した。



会場に居ただれもが驚いた、関西最強チームの登場と、その快進撃。当日予選組が活躍する闘劇のジンクス的には必然ともいえる。

ニュージェネレーション覚醒!

【敏感倶楽部】と【関西われわれクラス】による準決勝第1試合、白熱のシーソーゲームの行方は大将戦、最終ラウンドまでもつれ込む。最後は「オウジクス(天野総裁)」が放ったとどめのローキックに、「ぶりぶり丸」が下段さばきからのコンボを決めて逆転。【関西われわれクラス】が決勝進出を決めた。

続く【こうすけプロデュース】対【サンコウハイツ】は【サンコウハイツ】先鋒「ほんだ」が大将「チョコやん」を引きずり出すが、「チョコやん」が粘りを見せ大将戦へ持ち込む。「チョコやん」の勢いが勝るかに見えたが、「RAUM」が冷静な立ち回りで【サンコウハイツ】を決勝へと導く。

決勝戦は新宿の若手代表「ほんだ」が大爆発! 「ティッシュもん横とび」との先鋒戦を、若さあふれる中段技主体のノリノリスタイルで制すと、中堅「にっしん」、大将「ぶりぶり丸」をも完封とも言える内容で下し、【サンコウハイツ】を頂点に導いた。



「ほんだ」の鬼神のごとき勢いに目がいきがちだが、要所を締めた「ジュンチャン」、「RAUM」のチームワークも文句なしの仕事といえる。

主人公タッグが頂点を奪取!

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

タツノコプロとCAPCOMが夢の競演を果たした『タツカプ』。そのゲーム性にふさわしいバラエティの富んだ対戦が繰り広げられたぞ。

チーム	キャラ		チーム	キャラ
ぽち	白鳥のジュン／リュウ	優勝	八幡の皇太子	PTX-40A
OGTY	キャシャーン／リュウ		ゆうちゃん	大鷲の健／春麗
チャージマン健	大鷲の健／リュウ		雲外鏡	ヤッターマン1号／鴉
G.X	キャシャーン／ロール		メテオ	リュウ／モリガン

有力候補が敗れ去った1、2回戦

当日予選では「OGTY」(キャシャーン／リュウ)、「taimei」(ドロンジョ／鴉)に加え、まだ未出場キャラだったバツを駆る「デルバード」(バツ／鴉)の三人が出場。これに海外勢二人を加えて決勝大会が幕を開けた。一回戦から波乱が続出。優勝候補筆頭の「回転王様」(鴉／大鷲の健)が「ジャック」に、また「Kubo」(鴉／リュウ)が唯一の九州勢「メテオ」(リュウ／モリガン)に破れて姿を消す。そのほかの優勝候補として挙がった「ヘキサメチレン」こと「八幡の皇太子」(PTX-40A)、「ユメ」こと「雲外鏡」(鴉／ヤッターマン1号)は順調に二回戦も勝ち、壇上へと登る。最強キャラと目されていた鴉は、当日突破者を含め15人とかなりの使用率だったが、壇上に残ったのは「雲外鏡」のみ。キャラの強さより、こだわりのキャラをやり込み続けたキャラ愛重視プレイヤーが、脚光を浴びる展開となった。



ぶっちぎり最弱キャラ、ゴールドライタンで出場した「時の扉」は一回戦を突破。逃げ回る鴉・リュウを見事追い詰め、会場を盛り上げた。

ハイレベルな名勝負が繰り広げられた壇上

準々決勝の注目試合は「ぽち」(白鳥のジュン／リュウ)と「OGTY」。どちらもアシストリュウを駆使する展開が続き、わずかな体力差で「OGTY」が勝利。また巨大キャラでここまで勝ち上がってきた「八幡の皇太子」と「ゆうちゃん」(大鷲の健／春麗)の闘いは、「ゆうちゃん」がじっくりと相手の体力を削る展開に。だが、「八幡の皇太子」に闘劇の女神が降りてきたのか、出現確率の低いガード不能ミサイルを装着! このミサイルを活用した「八幡の皇太子」が勝利。

準決勝の「OGTY」vs.「チャージマン健」は、キャシャーン戦を得意とする大鷲の健が圧倒的な立ち回りを見せて勝利。「八幡の皇太子」vs.「雲外鏡」は、序盤から攻撃を的確にヒットさせた「八幡の皇太子」が優勢に闘いを進め、鴉を撃破するが、「雲外鏡」のヤッターマン1号が勝負どころで今週のビックリドッキリメカを当て、「雲外鏡」が逆転勝利を遂げた。

決勝の「チャージマン健」VS.「雲外鏡」は、逃げる大鷲の健に追う鴉、という展開が続く。徐々に両者の体力が減少していくが、勝負どころで「雲外鏡」のヴァリアブルカウンターをガードし、反撃を決めた「チャージマン健」が大幅リード。最後はバードスマッシュでトドメを刺し、「チャージマン健」が覇者の座に輝いた。

闘劇'09 こぼれ話

●鉄拳6BR 対【NoRespect】戦で二人抜きした「マキシ」、当日予選を勝ち上がった「きゃしー」と女性プレイヤーの活躍が目立った。対戦内容も「男より度胸があるなあ」なんて思ったり。
●タツカプ 「VS.」シリーズは海外でも人気タイトルとなっており、この「タツカプ」でも個人輸入をしてプレイし、闘劇へと参戦したプレイヤーも。使用キャラは何と「ゴールドライタン」だった…

派手な連続技が飛び交う戦場で!

Fate/unlimited codes

月刊アルカディア 11月30日発売号 付録DVDに ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて予約受付中! ebten予約特典として専用トールケースをプレゼント!

プレイヤー	キャラ
SPIKE	ギルガメッシュ
BT	凛
たつみP@ミカドプロ所属	凛
RNP	士郎
ちんみ	ライダー
おえっぷ	ライダー
クロダ	ライダー
138	ランサー

優勝

激闘の1、2回戦! 連続技の精度が勝敗を分ける

強力な起き攻めに注目が集まる「よゑこ」(キャスター)だったが、「SPIKE」(ギルガメッシュ)が冷静な立ち回りで起き攻めのきっかけをほとんど与えないまま勝利。「RNP」(士郎)と「でぐち」(ランサー)の戦いでは、「RNP」の対戦経験からくるキャラ対策と安定感のある立ち回りが要所で生きる結果になり、接戦を制した。「みや」(バーサーカー) VS.「138」戦は、緊迫した状況で「みや」が連続技を失敗してしまい、そのまま流れをつかんだ「138」が勝利する。また、「ちんみ」(ライダー)と優勝候補として名高い「kubo」(言峰)の試合では、ライダーの立ち回りの強さを生かした「ちんみ」が「kubo」のラッシュをくい止め、ベスト8の檀上に駆け上がった。連続技の精度が勝敗に直結する本作だが、大舞台のプレッシャーからか、勝負どころでのミスが目立ったことが印象的だった。



「たつみP@ミカドプロ所属」は某ロボットアニメのコスプレで壇上に登場。強いだけでなく、盛り上げることにかけても一流プレイヤーなのだ。

壇上はライダー祭! そして、優勝者は……?

壇上に、「おえっぷ」、「ちんみ」、「クロダ」と3人ものライダー使いが残ることになったベスト8以降の試合では、「ちんみ」が同キャラ戦で「おえっぷ」を、「138」(ランサー)が「クロダ」をそれぞれ撃破し、ライダー祭の様相を一転させた。「たつみP」(凛)と「RNP」(士郎)という、お互いに手の内を知り尽くした二人の試合では、緊迫した状況から攻め手をつかんだ「たつみP」が一気にたたみかけて勝利をもぎとった。その後は、「138」が「ちんみ」を、「SPIKE」(ギルガメッシュ)が「たつみP」を退け、決勝では、ランサー VS. ギルガメッシュという、このゲームの2大強キャラが激突することに。大会で「勝つ」ことを目標に、アーチャーからランサーにキャラを変更して修練を積み重ねてきた「138」のランサーが、基本に忠実な動きと、安定感のある連続技精度を武器に、ギルガメッシュを打ち破り、優勝の栄冠を手にした。



終了後、会場付近に居た『Fate』プレイヤーをかき集めて(ついでに『タツカプ』優勝者も引きずり込み)記念撮影。最高の笑顔をご覧あれ!

10年の重み! 優勝はピーチパワーボス!!

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future

月刊アルカディア 10月30日発売号 付録DVDに ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて予約受付中! ebten予約特典として専用トールケースをプレゼント!

チーム	メンバー
ピーチパワーボス	ももち(まこと)、ボス(ユン)、力丸(春麗)
井上JAPAN	クロダ(Q)、MOV(春麗)
ゴールドラッシュ	紅春(春麗)、RX(ユリアン)、電帝ヴァナオ(リュウ)
ケンジにかけろ!	おちび(ユン)、K.O(ヤン)、ときど(春麗)

優勝

当日予備予選から、前年覇者チームが躍進!

当日予備予選を勝ち抜いた2チームは、前年覇者【井上JAPAN】(※「井上」欠場のため二人チーム)「クロダ」(Q)と「MOV」(春麗)、そして【ニュートン】「メスター」(ユン)、「マッチ」(ゴウキ)、「マジュニア」(春麗)。

ベスト4への道のりでは【ピーチパワーボス】が「ももち」、「ボス」の二人で決勝まで勝ち進む磐石の展開。

【井上JAPAN】は予備予選に続き、「クロダ」の9タテでベスト4進出。準々決勝では「ヌキ」(春麗)をも破る。

【ゴールドラッシュ】は強豪ひしめくブロックを、チームの総合力を活かして勝利に結び付けた。

【ケンジにかけろ!】は、1回戦で【ニュートン】を破り、関西最強【Fantasy Come True】「ちんた」(ケン)、「K」(春麗)、「シロいたち」(まこと)、職人チーム【BM二郎】「TM」(Q)、「YSB」(ヒューゴー)、「るー」(リュウ)との激戦を制して通過を決めた。



圧倒的な存在感で勝ち進む「クロダ」Q! 離れればパーソナルアクション、手を出せばブロッキングからのコマンド投げと死角が無い……!

因縁に終止符を打った「ももち」まこと!

準決勝第1試合、【ピーチパワーボス】と【井上JAPAN】の先鋒戦は「ももち」対「クロダ」。「ももち」はダッシュで接近、「クロダ」のジャンプによる二択回避をジャンプ強Ⓚで迎撃。最後はEX颪~被ブロッキング確認~SA暴れ土佐波砕きが「クロダ」のブロッキング~一瞬待ってからのコマンド投げにヒット。その勢いのまま「MOV」も破り決勝へ。

第2試合の【ゴールドラッシュ】対【ケンジにかけろ!】では、「紅春」との先鋒戦を制した「おちび」が「ヴァナオ」戦で窮地に陥りながらも、最後は「RX」のエイジスリフレクター連係を見切ってEX二翔脚で割り込み、三人抜きを達成。

そして迎えた決勝戦。勢いのある「ももち」、「おちび」両名の先鋒戦を制したのは「ももち」。

先方「ももち」はこのまま破竹の勢いで「ときど」、「K.O」をも倒し、見事に念願の初戴冠となった。



闘劇の壇上という、大舞台を追い風に駆け抜けた「ももち」のまこと。求め続けてきた初優勝を、自らの手で勝ち取った!

闘劇'09 こぼれ話

●Fate　表彰後の恒例となる優勝者へのインタビュー。だが司行者のa-choスタッフ火ひさんが興奮のあまり「138」の言いたいこともふくめすべて先にコメントしてしまうというプチハプニングが発生した。
●ストⅢ3rd　「ボス」、「力丸」は「ももち」の加入で「おちび」と袂を分かち、「ときど」は「ももち」を誘っていた。壇上の「おちび」は「クビにしたことを後悔させる、先鋒だ」と発言、会場が沸いた。

天敵をも下したアラクネが頂点に!

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

月刊アルカディア
11月30日発売号
付録DVDに
ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて
予約受付中!
ebten予約特典として
専用トールケースをプレゼント!

格闘美神～タオカカ～ / ニュー	優勝		ふも / アラクネ
松岡修造ドラバング / バング			BLEED / ライチ
客 / カルル			える / レイチェル
DIEちゃん / ライチ			超 / ニュー

各キャラの職人たちが活躍を見せる!!

ベスト8へと進出したのは、ニューとライチが二人ずつ、アラクネ、レイチェル、カルル、バングが一人ずつと、3強といわれるキャラとそれ以外のキャラが半分ずつ占める形に。

『GGXX』では「サトシ」の名で知られるニュー使い「格闘美神～タオカカ～」は、1ラウンドも取られない磐石の強さでベスト8へ。バング使いの第一人者「松岡修造ドラバング」は、釘設置を使ったガード崩しなどやり込みを見せるプレイで、唯一のハクメン使い「0」やニューを2回倒し観客を沸かす。連係の精度の高さ&豊富さがウリのカルル使い「客」も、ニューに得意の投げハメを決めて勝ち上がる。関東の二大ライチ使い「BLEED」、「DIEちゃん」は、共に立ち回りのうまさを見せ、3強キャラを撃破して壇上へ。関東最強アラクネの一角「ふも」は、3強しか存在しないブロックで2回の同キャラ戦と関西最強ニュー「リバイア」との闘いを制し、生存競争に勝利。四国のレイチェル使い「える」は1回戦でアラクネ使い「ときど」を倒し、3回戦では香港の選手で天敵のニュー使い「姜」を下して、ベスト8に名乗り上げる。最後のベスト8枠は愛知のニュー使い「超」。同キャラ戦や強豪カルル使い「Dio」こと「椿」、『GGXX』でも知られる「N男」との闘いを制し、東海勢の意地を見せた。

接戦ばかりの好勝負を制したのは……

準々決勝は、両者がコスプレをした「格闘美神～タオカカ～」と「松岡修造ドラバング」の対戦でスタート。ここは僅差で「格闘美神～タオカカ～」が制す。続く「客」対「DIEちゃん」は、投げハメをしのがれつつも効果的にダメージを与えた「客」の勝利。「ふも」対「BLEED」はお互いに譲らない接戦だったが、最後まで集中力を切らさなかった「ふも」が制す。「える」対「超」は「超」がキャラ差を生かし、徹底した立ち回りで勝利。

続く準決勝、「格闘美神～タオカカ～」対「客」は、「客」が投げハメを完走しニューを沈める。「ふも」対「超」もキャラ差があるカードだが、「ふも」のキャラ対策が光り、チャンスを確実にものにして決勝へ。

決勝は、地元が同じという「客」と「ふも」の対決。お互い手の内を知り尽くした対戦は、カルルが接近してくるポイントを抑える「ふも」の対策が功を奏し、見事頂点に立った。



やり込みからくる驚異の投げハメ精度を持つ「客」だったが、軍配は同じくやり込みによるキャラ対策が光った「ふも」に上がった。おめでとう!

こだわりとキャラ愛の勝利!

すっごい!! アルカナハート2
ARCANA HEART 2
～転校生 あかねとなずな～

月刊アルカディア
12月末発売号
付録DVDに
ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて
予約受付中!
ebten予約特典として
専用トールケースをプレゼント!

野獣王国 / 狂犬(ゼニア) たぬきち(冴姫)	優勝		ウァアアア!Cクレド! / 沸騰メイファン(美凰) テクスチャエルザ(エルザ)
ウァアア!滝登り! / かすみLOVE(あかね) 神このは12Pカラー(このは)			半日かけても着きませんでした / ACT(舞織) じゃむ(リリカ)

今年は関東大崩壊の防止に成功!?

第1ブロックは、闘劇'08覇者「へんぼく」(ゼニア)率いる【ほぼイキかけました。】、カリスマ「たぬきち」(冴姫)を擁する【野獣王国】、さらに公式大会王者「キャメイ」(美凰)の「10カウントでDEAD(あのよいき)だ!」と、優勝候補がひしめく死のブロックに。ここを抜けたのは、勝負強さを見せて負け無しだった「たぬきち」の【野獣王国】。パートナーの「狂犬」(美凰)も、「キャメイ」を撃破する活躍を見せたぞ。

第2ブロックは、東の強豪「かすみLOVE」(あかね)と「殿」こと「神このは12Pカラー」(このは)の【ウァアア!滝登り!】と、関東最強はぁと「やる夫(もみじ)」&「やらない夫(りょ)」(ドロシー)の【やっぱり愛だよね!(キリッ】がブロック決勝で激突。「かすみLOVE」が【やっぱり~】の両者を2タテし、壇上(ベスト4)へと進んだ。

第3ブロックは、唯一の女性プレイヤー「テクスチャエルザ」が3回戦まで無敗と脅威の力を見せ付け、【ウァアアア!Cクレド!】が制す。

第4ブロックは、1回戦で一人参加の【足コ丸】「マジ☆キン☆」」(なずな)が、優勝候補の「ふり～だ」(リーゼロッテ)率いる【松田組】を破る波乱が! 【足コ丸】は2回戦も勝ち抜き壇上に進むかと思われたが、【半日かけても着きませんでした】の「ACT」(舞織)が勢いを止め、壇上を勝ち取った。

キャラを愛し、やり込み続けた男が悲願を達成!

過去に壇上経験があるのは「たぬきち」(昨年、一昨年はベスト8)のみと、ベスト4はフレッシュな顔ぶれに。

準決勝第1試合は【野獣王国】と【ウァアア!滝登り!】という、同地域の仲間同士の対決。先鋒戦は「神このは12Pカラー」が、雷の相殺能力を生かして「狂犬」に勝利。大将戦の「たぬきち」vs.「かすみLOVE」は一進一退の攻防を繰り広げるが、見事「かすみLOVE」が接戦を制して決勝へ。

【ウァアアア!Cクレド!】vs.【半日かけても着きませんでした】は、美凰&エルザがそれぞれ、遠距離戦を望むリリカ&舞織を追い詰めて勝利。

決勝戦の先鋒は、「かすみLOVE」と「沸騰メイファン」(美凰)。1本目は「沸騰メイファン」が爆発し圧勝するが、「かすみLOVE」が粘り強さを見せて逆転。大将戦では「神このは12Pカラー」が「テクスチャエルザ」の勢いを雷の相殺で断ち切り、【ウァアア!滝登り!】が頂点に輝いた。



『アルカナ』が稼動してから一日も欠かさずやり込み続けた男、「かすみLOVE」(写真左)。無敗で覇者までたどり着き、その力を証明した。

闘劇'09 こぼれ話
●ブレイブルー　台湾の「Azu」(ニュー)は「ハロウィン(ユメ)」(レイチェル)、香港の「姜」(ニュー)は「青肉」(レイチェル)といった強豪を倒し、3回戦まで進出。キャラ相性がいいとはいえ、見事な活躍といえる。
●すごカナ2　決勝大会終了後の表彰式では、『すごカナ2』のディレクター林 和磨氏がプレゼンターを務めるとともに『アルカナハート3』の制作を発表。会場は大いに盛り上がっていたぞ。

無冠の帝王、ついに頂上へ!

GUILTY GEAR XX Λ CORE

月刊アルカディア
12月末発売号
付録DVDに
ベストバウト映像を収録!!

エビテン(ebten)にて
予約受付中!
ebten予約特典として
専用トールケースをプレゼント!

イノウエ軍団総本山(笑)
イノウエ(聖騎士団ソル)
アキラ(ポチョムキン)
カズキ(ディズィー)

おまいらガー不でピッコロす
さとぅ〜(ジョニー)
もっちー(ブリジット)
ちょなり(ザッパ)

優勝

「閉回路」
巡輪廻「光速制圧」ヲシゲ(ミリア)
遮る白線「無限生成」N男(ヴェノム)
笑う迷宮「残響少年」少年(テスタメント)

ショッカー
キシタカ(ソル)
ハーケン(ポチョムキン)
コイチ(イノ)

やり込みにキャラ差は存在せず!

今回で三年目となった「GGXXΛC」。予選全体を通してみると、各プレイヤーのやり込みにより、キャラ差はあっても無いに等しいのでは？　と思うような展開が目白押しだった。

第1ブロックでは前回優勝チームの一人「どぐら」擁する【ハイパーギャル男軍団】や最強エディ「小川」が早々に姿を消すといった波乱が起きつつも、このブロックは関東で評価の高い「イノウエ」擁する【イノウエ軍団総本山(笑)】がベスト4へと進出。

第2ブロックは優勝候補【GREED】が注目されていたが、2回戦で【管理局の赤い魔王】の「こと」に3タテされ、会場にどよめきが起きる。そんな中でベスト4へ進出したのはジョニー、ブリジット、ザッパという弱キャラチーム【お前らガー不でピッコロす】。

第3ブロックは前回覇者「N男」に関西のエース「ヲシゲ」、「少年」を加えた【閉回路】は、「少年」の勝負弱さが懸念されたものの、現在関西最強と称される「ヲシゲ」が磐石の強さを発揮し、難なくベスト4へと進出。

第4ブロックは秋葉原勢の「コイチ」、「ハーケン」、「キシタカ」で構成された【ショッカー】がベスト4に進出。チームの三人がそれぞれ活躍を見せ、3回戦の九州最強チーム【いつも通り遅くきた】をリーダー「コイチ」が3タテで下し、念願の頂上へと登った。

あの男がついに覚醒!!

準決勝第1試合は【イノウエ軍団】VS.【お前らガー不でピッコロす】。ディズィー使い「カズキ」とジョニー使い「さとぅ〜」の先鋒戦で「カズキ」が勝利したものの、続く【お前らガー不でピッコロす】のエース「もっちー」が爆発し、3タテして決勝へ進む。

第2試合は【ショッカー】と【「閉回路」】の東西対決。長年の間、大会ではその真の実力を発揮できなかった「少年」がついに覚醒し、「キシタカ」、「コイチ」を下す。【ショッカー】の大将「ハーケン」が「少年」を倒すも、続く「ヲシゲ」を止めるまでにはいたらず、【「閉回路」】が決勝進出。

決勝は【お前らガー不でピッコロす】と【閉回路】。「少年」の勢いはここでも止まらず、「さとぅ〜」、「もっちー」を下す。しかし【お前ら〜】の大将「ちょなり」が「少年」、「ヲシゲ」を倒し、あわや逆3タテの雰囲気を出すも、大将「N男」がしっかりと抑え優勝を決めた。



長い間、その高過ぎる実力が評価されつつも闘劇で披露することができなかった「少年」。念願かない、ついに無冠の帝王から帝王へ!!



闘劇'09 こぼれ話

●ギルティ　海外・EU枠から出場した【Team Kapital & Team Captain】だが、なんと本拠地はアメリカ。EUまで遠征して闘劇出場権を獲得し、日本へと乗り込んできた。Steve ...
●闘劇速報担当ライター　パチ:ストIV／ブレイブルー／ギルティ　矢永:VF5R　KEN:鉄拳6BR　ケンちゃん:タツカプ／すごカナ2　よるよる:Fate(協力:凡)　ラオウ:ストIII3rd
●エビテン[ebten]　月刊アルカディアならびに関連グッズはエンターブレインのオンラインショッピング「エビテン」にてご注文が可能です。アドレス(http://ebten.jp/)

ニッポンの夏！　番長の夏!!

namco
http://www.namco.co.jp



大津 誠（おおつ まこと）
番長、まさかの1回戦負け。ショックで寝込みました……。
オオツ



判藤 俊介（ばんどう しゅんすけ）
8月末に上海の鉄拳大会へ行く。中華料理を堪能してくるぜ！
バンドウ（鉄拳番長）

月刊ナムコ魂
NAMCO DAMASHII

Vol.9 魂

番長、高らかに選手宣誓！この日歴史が動いた!!



ついにやってきた！この闘劇の地JCBホール！！　会場も例年より更にレベルアップして臨場感バッチリの状態が選手全員を迎え入れた！！

今回の番長は選手宣誓兼プレイヤーにて出場したぜ！　満席の会場の中、高らかに選手宣誓をして、会場に来ていたプレイヤーたちと心が通じあった気がした！　ゲームの素晴らしさとは、人と人とを繋ぐアイテムであることが最高の魅力だ！　こんな素晴らしい場を提供してくれたゲームと闘劇に感謝だ！　ちなみに番長軍団の入場曲はチームメイトの「はめこ。」が作成したものだ！　気になる人は一報を♪

さて、気になる本選、番長軍団は一回戦当日予選3位の【サケテツざんこう】。当日予選を勝ち上がってきたのでノリノリのはず！要注意だ！！　と思っていたら……なんと先鋒に3人とも呑まれてしまい、なす術なく敗退……本当に不甲斐ない自分たちのチームに涙が出るぜ……応援してくれたみんなすまない……だがここで諦めない！

次の大会に向けてまだまだやるぜ！

みんな、見捨てないで見守ってくれよな♪

気になる状況は、なんと当日予選から勝ちあがった【関西われわれクラス】のティッシュもん/にっしん/ぶりぶり丸の大阪最強の3人だ！　さすが、ベスト4まで勝ち上がったぜ！

ほかは【サンコウハイツ】、【こうすけプロデュース】、【敏感倶楽部】の4チームだ！もはやどこが勝ってもおかしくない！　この長かった闘いに終止符を打ち、歓喜の雄叫びをあげるのは一体どのチームなのか！？

まずは決勝に勝ち上がったのは【関西われわれクラス】、【サンコウハイツ】だった！

そして……なんと決勝を制したのは【サンコウハイツ】の「ほんだ」だった！怒涛の3タテで【関西われわれクラス】の3人をなぎ倒した！この瞬間、会場全体が最高の決着に熱狂したぜ！歴史が動いた瞬間だった！！

壇上に立てなかった俺たちだが、今日、本当にこのゲームをやっていて良かったと思った！これからもこの鉄拳を盛り上げていこうぜ！　みんなありがとう！



「miya」「はめこ。」が敗れて、大将「じゃくらぁ～」の登場だ！……相手チームの「はるの」がノリノリすぎて全員が呑まれてしまった（[illegible]）。[illegible]自分の実力の無さに呆れたぜ



これが憧れていたレッドカー[illegible] 今までの人生の中でも[illegible]



[illegible]

鉄拳番長

判藤（ばんどう）格闘記

★プレイヤーネーム じゃくらぁ～



番長長野県初上陸！　ここが松本か！



創業120年の歴史を持つ信州そば屋に突撃した後、全国でも数少ない国宝の松本城を手中に収めたぜ！　心から感動だ！

◆VS地元プレイヤー

さて、今回の鉄拳はPB南松本店！　番長が着いたころには8台すべて稼動している盛り上がりよう♪　手合わせを願うべく、組手に挑んでみたぜ!!!

今回の組手結果は、全25戦中、番長2敗！　miya5敗!! だった！　あれ!?　闘劇の調整なのにmiyaさん大丈夫か!?（笑）松本は、立ち回りが丁寧なプレイヤーが多かった印象だ！女性プレイヤーも多く、その中でもPB南松本の美人店員さんまでがプレイヤーとして鉄拳を盛り上げていた！そして、なんと小学生プレイヤーまでが参戦！番長の3分の1ぐらいしか人生を歩んでいないのでは!?（汗）彼は剛拳のザフィーナを使用し、番長、miya共に苦しめられたぜ！　このまま英才教育を受ければ将来有望だな、頑張れ未来の鉄拳王！！

◆ランダム2ON2!

ランダム2ON2は、番長はリー使いの「たっつん」、miyaは平八使いの「かつおー」とペア。

なんと「かつおー」の段位は風神！　これにはmiya大喜び！　相変わらず運だけはいい男だ！　なんと2回戦でmiyaペアと当たる事に！　いきなり「番長かかってこい！」とmiyaの挑発からスタート！　はい……あっさり3タテでぶっ飛ばしました♪（たまたまよ♪）しかし、「かつおー」の切れのある風神拳の前に番長ペアは敗退……



魔チャ鬼！　君の将来は番長軍団入りだぜ。それまで俺も現役で頑張る（汗）。

このままmiyaペアが行くのか!?　と思いきや、決勝で当たったのはキング使いの「野菜キング」とリリ使いの「しょうた」、キングの魔法の投げとライトゥでこの二人を見事粉砕!!!　そのまま優勝をかっさらっていった！　おめでとう！　番長軍団の長野制覇は完全に止められたぜ（悔）次こそは勝つ！

大会終了後、全国ランキングトップのペク使い「ムチャ」が参戦、長野のペク使いたちとmiyaがバトル！　なんと大会終了後1時間はペクオフみたいになっていた！それにはmiyaも大喜び（笑）また長野に行きたい！　って言っていたぜ♪

闘劇が終わっても息が抜けないぜ！　次は9月20日のマスター富山杯！　10月11日のHIZAマスター杯に向けての調整だ！　そしてナムコ公式特別称号大会も始まるぜ！　みんな、ぜひとも参加してくれよな♪



これが長野勢だ！　あれ？　だれか踏まれてる!?

- 1 遊愛騎（リー）
- 2 えぬおった（シャオユウ）
- 3 miya（ペク）
- 4 かつおー（平八）
- 5 鉄拳番長（Jack-6）
- 6 たっつん（リー）
- 7 はちみつ（シャオユウ）
- 8 テリー（シャオユウ）
- 9 ななき（クリスティー）
- 10 シロー（スティーブ）
- 11 しょうた（リリ）
- 12 野菜キング（キング）
- 13 ジュリア神不動（ジュリア）
- 14 スノーマン（平八）
- 15 チャル（ワン）
- 16 グラブル（ニーナ）
- 17 あさきんぐ（デビル仁）
- 18 楓（リリ）

鉄拳番長 判藤の現在地 段位：風神 2432 勝 1846 敗
だいぶ調整できたぜ！

プラボ南松本店

住所：長野県松本市宮田2-7
TEL：0263-26-9739
営業時間：11:00～24:00（土日祝 10:00～）
定休日：年中無休
アクセス：国道19号線松本市野溝交差点近辺



今回大会を開催したPB南松本店は、プラボ＆プリッズとしてオープンしてから20年以上の歴史があり、常連のお客様も10代の若者から60歳代の年配のお客様まで幅広い年齢層に支持されています。プライズマシンからメダル・ビデオ・戦場の絆などマシンラインナップも豊富で、スタッフもとってもやさしいですよ。お近くにお越しの際はぜひお立ち寄りください

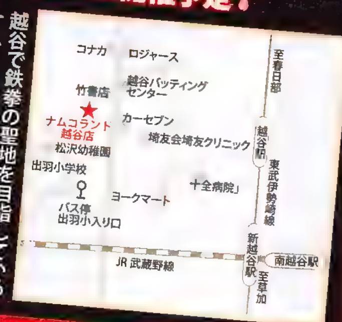
次回の武者修行は……

9月12日（土）ナムコランド越谷店



16時受付～ 17時組み手～
18時ランダム2on2開催予定！

越谷で鉄拳の聖地を目指しているナムコランド越谷にとうとう鉄拳番長がやってくる！　初の鉄拳番長イベントにドキドキしながらも、準備万端で皆さんをお待ちしてま～す♪　ぜひぜひ遊びに来てくださいね！



■住所：埼玉県越谷市谷中町2-55-2　■TEL：0489-60-2021
■越谷駅からバスで来る場合は、ジャパンタローズバス 県民健康福祉村行　出羽小学校入口下車　徒歩5分
■新越谷駅からバスで来る場合は、は朝日バス　七左7丁目行 出羽小学校入口下車　徒歩5分

拳道場5周年企画『鉄拳6BR』ナムコ公式大会

決定！　特別称号大会開催！

～強者たちよ宴の始まりだ！～



ナムコ公式特別称号大会が、10月3日（土）から11月29日（日）にかけて開催されることが決定した！　開催日程や開催店舗などは、後日、拳道場HP、店頭告知ポスターにてお知らせするのでお楽しみに!!

今回は優勝称号・準優勝称号・ベスト4称号に加えて、スペシャルな企画も検討中！！　これはもう、参加するしかない！！！

みんなとの対戦が楽しみだぜ！



鉄拳番長も参戦決定!!

番長が参戦した会場では何かが起きる!?

※詳しくは、次回ナムコ魂にてお知らせします♪

番長上海参戦中！

この記事が読めるころ番長はなんと海外の地へ！　上海に初めて鉄拳6BRが入荷するということで、親善大使（?）という形で海外組手に行っている！　上海の超強豪プレイヤーを前にしてどんな結果を引っさげて帰って来るかみんな楽しみにしていてくれ!!　もちろんお土産は俺の笑顔だぜ！（怒らないで♪）

ご意見募集中！

読者の皆様よりご意見募集しています。本誌巻末のアンケートハガキ（切手不要）か官製ハガキにてお送りください。
あて先：〒102-8790 東京都千代田区三番町[illegible] アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」


namco
世界は拳にょ
ちから
鉄拳
TEKKEN 6
10.29 ON SALE!!
TEKKEN OFFICIAL 鉄拳 検索
メーカー希望小売価格▶通常版：各8,379円（税込） コレクターズBOX：各17,829円（税込） ジャンル：3D対戦格闘アクション
PLAYSTATION 3
XBOX 360
CERO B 12才以上対象

って支配される。

アーケードモード

「相手をぶっ飛ばす!」爽快感と
格闘バトルの戦略性が増大進化したシステム



体力がある一定まで減少すると、「レイジ」が発動し、攻撃力が大幅に増加します。

アイテムを装備する事で、キャラクターによっては特別な動作や特別な技を繰り出す事が可能になります。

一部のステージにおいて、壁や床が崩壊しステージ内の別のエリアへ移動する事ができます。

シナリオキャンペーンモード

鉄拳の操作でアクションゲームが楽しめる
充実した家庭用オリジナルモード!



美麗なムービーとリアルタイムデモがシリーズ最大の闘いをドラマチックに演出!!

武器や銃器を使った攻撃も可能に!!

広大なマップを舞台に熱い闘いを繰り広げる!

オンライン対戦のレスポンスをさらに強化! アーケードの興奮がそのまま家庭で楽しめる。



世界中のプレイヤーたちとの熱い対戦が繰り広げられる!



魅力的なアイテムを多数追加!

自由度が飛躍的にアップしたキャラクターカスタマイズ!

エクストラコスチュームを著名作家がデザイン!

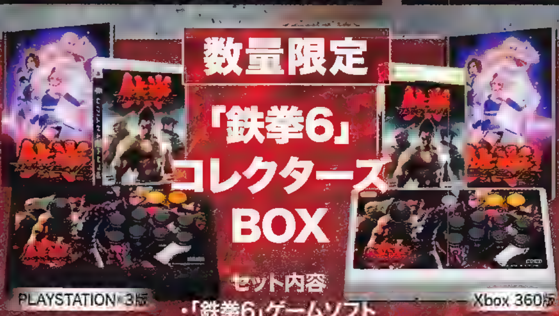


CLAMP
(担当:風間仁)

いのまたむつみ
(担当:ザフィーナ)

他にも著名作家が参加! 情報は随時公開!

数量限定 「鉄拳6」コレクターズBOX



PLAYSTATION®3版

Xbox 360版

セット内容
・「鉄拳6」ゲームソフト
・HORI製ワイヤレススティック　・「鉄拳6」アートブック

※デザインはイメージです。実際のものとは異なる場合があります。※数に限りがございます。無くなり次第終了させていただきます。

予約キャンペーン



スペシャルアイテム 「拳闘気(赤)」獲得パスワード入りカード

【アーケードゲーム『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』で使用できる!】

アーケードゲーム「鉄拳6 BLOODLINE REBELLION」と連動した携帯サイト"TEKKEN-NET"でカードに印字されたパスワードを入力すると、ここでしか手に入らないアーケードゲーム用アイテム「拳闘気(赤)」が獲得できる!!

※予約特典は数に限りがあります。なくなり次第終了とさせていただきます。※一部店舗ではお取り扱いの無い場合がございます。店舗でお問い合わせください。※カードのデザインはイメージです。実際のものとは異なる場合がございます。※予約特典はアーケードゲーム「鉄拳6BR」でのみご利用いただけます。PLAYSTATION®3版、Xbox 360版「鉄拳6」ではご利用いただけませんのでご注意ください。※予約特典はPLAYSTATION®3版、Xbox 360版ともに同じものになります。また、複数の予約特典(パスワード)をお持ちの場合でも、TEKKEN-NET プレイヤーIDに対し入手出来るアイテムは1つのみとなります。※「「拳闘気(赤)」獲得パスワード」は一度入力すると、他の「TEKKEN-NET プレイヤーID」ではご使用になれませんので、ご注意下さい。※予約特典のご利用には、別途「TEKKEN-NET IDカード」(有料)、アーケードゲーム「鉄拳6BR」のプレイ料金、及び携帯電話向けサイト【TEKKEN-NET】への会員登録(有料)が必要です。※詳細に関しましては携帯向けサイト【TEKKEN-NET】、またPC向けサイト【TEKKEN OFFICIAL(http://www.tekken-official.jp/)】にてご案内させていただく予定です。

◀TEKKEN-NET QRコード

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

今月はニンテンドーDSで発売中の注目タイトル「ツキビト」と、携帯アプリから秋の運動会シーズンにピッタリの作品を紹介。運動会でヒートアップした脳と体を、癒しの物語でクールダウンしてください！

奇妙な町で始まる摩訶不思議な御伽草子（アドベンチャー）

ツキビト

一度は世界を諦めかけた少女が、記憶喪失の少年と歩む、不思議でどこか懐かしい物語。夏の締めくくりは、切なくも心温まるこの作品で……。

ツキビト
■対応ハード：ニンテンドーDS
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アドベンチャー
■発売日：2009年8月6日（発売中）
■価格：5,040円（税込）







異色の豪華スタッフ陣が集結！

本作は『女神転生』の鈴木一也氏が監督、デザインに『リヴリーアイランド』などで人気のMONSTER★SOUP、『SHADOW HEARTS』などでおなじみの作曲家・弘田佳孝氏とラインプロデューサー・James Wang氏、そして「ツキビト研究所」の所長に元スタジオジブリ製作デスクの木原浩勝氏と、かつてないメンバーが集結した超大作。この異色の才能が交じり合って生まれた、奇妙ながらも胸に響く独特のプレイ感覚が魅力だ。

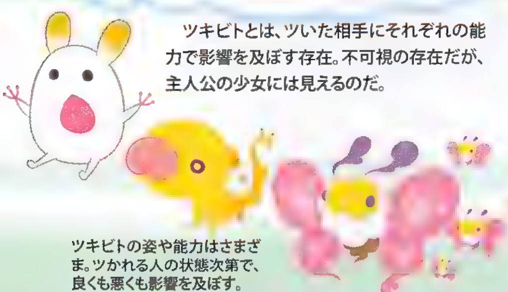
ミニゲームで対決し





「ツキビト」とは……？

ツキビトとは、ついた相手にそれぞれの能力で影響を及ぼす存在。不可視の存在だが、主人公の少女には見えるのだ。



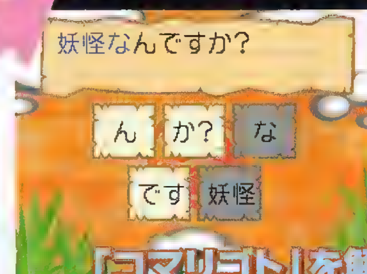
ツキビトの姿や能力はさまざま。ツかれる人の状態次第で、良くも悪くも影響を及ぼす。

「神楽町」を歩き回り



物語を紡ごう！

物語の舞台は、懐かしい町並みの観光地「神楽町」。主人公の少女が向かう場所を指定しつつ、各所で画面をタッチして物語を進めていこう。



「コマリゴト」を解決！

町を歩いていろんな人と話せば、会話の中に謎解きのヒントが。事件解決を重ねていくうちに、主人公たちに関わる大きな謎も動き出す……。

緊急告知

SNKプレイモア × アルカディア共催

KOF2002UM ARCADIA CUP

SNKプレイモアと月刊「アルカディア」の共催で、「KOF」アーケード最新作の公式大会開催が決定したぞ！

関東でおなじみのプレイヤー勢も参加予定の大会に加え、『KOF』シリーズを支える声優陣からゲストを招いてのトークショーなど、ファン必見のイベントもお届けする予定。大会で猛者たちとの対戦を楽しむもよし、観戦しつつイベントを楽しむもよし！ さらなる詳細については次号を待て！

■イベント名：KOF2002UM ARCADIA CUP
■日時：未定（今秋予定）
■会場：WinPa（エンタープレイン本社2F）
東京都千代田区三番町6-1
■内容：『KOF2002UM』ゲーム大会、
『KOF』声優トークショーほか（予定）

KOFファンはWinPaに集まれ!!



同じWinPaで実施された『KOF XII』イベントの様子。今回の大会も、このとき以上に白熱すること間違い無し！



携帯アプリゲーム Pick Up!!

9月ということで、運動会や体育祭の練習で大忙しの人も多いのでは？　今回紹介するアプリでイメトレしてモチベーションを高めれば、当日の勝利は確実……かも!?

「KOF大運動会」はここで遊べる!

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i

Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

携帯にも体育祭シーズン到来!?



バトルもアリのトンデモ運動会開催!

おなじみ『KOF』の出場者たちが、格闘ではなく運動会で対戦するのがこの携帯アプリゲーム。運動会ということで平和的かと思いきや、種目によっては攻撃で相手の妨害ができたりと、『KOF』のバトル魂は健在なので安心（？）してほしい。

種目は障害物競走、玉入れ、綱引きの3種目に加え、最後に控えるラスボス戦は、やっぱり出てきたルガールとの騎馬戦！　各キャラのPWR（力）、SPD（速さ）、STM（体力）の三つの能力を参考に、三人のキャラを選んで敵チームを蹴散らそう。種目に参加したキャラの減った体力は、次の種目どころか最後まで回復しないので、どの種目でどのキャラを出すか、よく考えないと優勝は遠いぞ！

カワイイキャラたちが 大暴れ!



デフォルメされた面々が、それぞれの能力で大活躍！　直接相手を殴れる玉入れをはじめ、格闘的な場面も多かったりする。

各種目の勝利のカギは……もちろんチームエディット!



綱引きはPWR、障害物競走はSPDが高くないと厳しいが、玉入れは比較的どのキャラでも大丈夫。この通常3種目との相性に加え、ルガール戦での性能も考えて、いろいろな編成を楽しもう！

ライターちくわの

「KOF」といえばコレ 鬼強ラスボス攻略法

運動会とはいえやはり『KOF』、ラスボスは非常に強い。リーチが長い通常攻撃と、飛び道具のカイザーウェイブ、攻撃をすり抜ける突進投げのゴッドプレスやギガンテックプレッシャーと、正面に立てば瞬殺は必至。必ず上か下に位置し、技の空振りを見てから横軸を合わせて通常技1、2発か必殺技を当て、再度ずれる。この繰り返しが確実だ。



強いぞルガール様!

難易度ノーマル以上だと、体力1本未満でオメガ化。体力が1本満タン（ハードは2本）まで回復する。

グッズNEWS

イベント限定販売で お姉さまがガレージキット化!!

『KOF』15周年を記念し、りりしき女性キャラ二人がイベント限定販売のガレージキットに！　原型師は、これまでにもボークス製「不知火舞」のフィギュアなどを数多く手掛けている「ちょろすけ」氏。パーツ数はできる限り少なく抑えられているので、興味がある人はぜひ、チャレンジしてみよう。



簡単組み立てで 初心者も必見!!

エリザベート・ブラントルシュ KOF XI版
マチュア KOF2002UM版
■ブランド：ホビーラウンド・プレミアム
■商品仕様：ガレージキット（未塗装、未組立・ウレタン樹脂）
■全高：22cm（1/6スケール）
■発売元：（株）ボークス
■価格：各10,500円（税込）
■発売日：9月20日／イベント「ホビーラウンド2」（会場：東京・池袋サンシャインシティ展示ホールA2）にて限定販売

広報さんが聞いたり語ったり 第5回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんによるこのコーナー。今回はニンテンドーDSの「ツキビト」について語っていただきました。

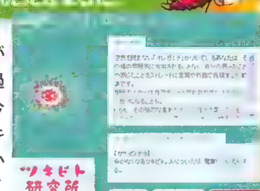


今回紹介された不思議な魅力満載の『ツキビト』は、いわゆるSNKプレイモアっぽいゲームではない、ライトな感覚でプレイできるアドベンチャーゲームです。キャラクターや登場人物が個性的でカワイイ！　そしてスッと引き込まれてしまう独特の世界観。性別や年齢を問わず楽しめるので、オススメです。すでにプレイされた方は、あれこれ想像して、その余韻にひたってください。

余談ですが、関係者の間では「お疲れさまです」というのを「おツかれさまです」と書くのが流行っていたようです。そして、架空のツキビトを勝手に作ってみたりと、ゲーム本編とは直接関係無いところでもいろいろと楽しめたタイトルです。

現在『ツキビト』公式サイトでは、あなたにツいている"ツキビト"を占う、「ツキビト診断」を実施中！　さっそく試してみたところ、私にツいてるツキビトは――「オレガミチ」でした。

常にGOING MY WAYというところでしょうか。



確かに心当たりがあります、あり過ぎます（苦笑）。今のところ、このツキビトは私にとっていい方向に働いてくれているはずなのですが、うーん、もう一回診断やってみよっと（やり直しもできるんです）。

さて、皆さんにはどんな"ツキビト"がツいているでしょうか？　「たまにこんなツキビトもツいています」という部分も面白いので、ぜひお試しあれ！　診断結果はブログに貼り付けたり、診断ゲームを友だちに教えたりもできますよ！　そして、もっと身近にツキビトを感じていただければと思います。

この「ツキビト診断」には、「ツキビト研究所」サイト（http://www.tsukibito.com/）内の「ミニゲーム」ページからアクセスできます!!

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第五回

ASW風林火山

闘劇'09FINALでは『ブレイブルー』『GGXX ΛCORE』共に大盛り上がり。拙者も皆の勇姿に感動を覚えたでござるよォ!!

突発企画 萬駆、ASWに潜入す!!

闘劇が終わり世間の熱気が落ち着いたころ……、拙者はアークシステムワークスの不穏な動きを察知してしまったでござる。むむむぅ……、これは世界最高峰の忍として、潜入調査をせねばならぬでござるな。

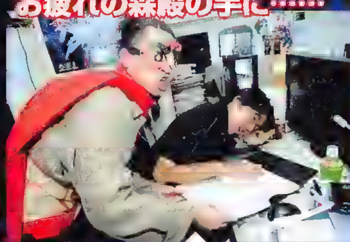
というわけで拙者、読者の期待を一身に背負い、遠路はるばる忍んできたでござる。ぬぬぬ、あれは森殿と石渡殿!? 何やら真面目に仕事をしてるではないかッ!! 拙者、機密を入手するでござるよォ!!

まずは見張りの確認から!!



入り口に電話があったので受話器を取ったでござる。うむ、反応無し! いざ潜入ウッ!!

お疲れの森殿の手に……



疲れて睡眠中の森殿の手に、何やら見慣れない資料が!! 拙者の手柄でござるよォ!!



石渡殿を発見ッ!!

石渡殿に急接近。隠密行動中な拙者は、当然気付かれないでござるよ。むむ、モニタに怪しげなものがッ!!



DOGOOOONNN!!

手に取った瞬間、車田●美先生もびっくりのアッパーが……。作戦失敗でござる……無念ッ!!

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん

自慢の庭



※ヴァルケンハイン:レイチェルに仕える執事。家庭用のストーリーモードにて登場する。

コミックマーケット76で発売された『ブレイブルー』グッズをチェック!

8月14日〜16日に開催されたコミックマーケット76に、アークシステムワークスが出展。『ブレイブルー』のグッズセットを販売していたぞ。ここでは、そのグッズの一部をご紹介。なお、どちらも完売しており再販されるかどうかは未定とのこと。今後は迷わず購入するべし!



「ブレイブルーしんよこ11点盛り」セット
■マフラータオル 赤&蒼/「風林火山」手ぬぐい 赤/「タオカカ」手ぬぐい 蒼/『BB』ストラップ/しんよこTシャツ/タオカカエコバッグ/タオカカ&アラクネうちわ/『BB』タンブラー(イラスト2枚セット)/『BB』紋章コースター 12枚セット/『BB』オリジナルショッパー



「統制機構士官学校 臨海学校編 ノエルのなが〜い一日」セット
■ノエル抱き枕カバー/お風呂ポスター/ノエルタペストリー/『BB』オリジナルショッパー

入手しそびれた人は注目! 『ブレイブルー』グッズプレゼント!!

アークシステムワークス様のご厚意により、今回紹介したグッズの中からマフラータオル2種&てぬぐい2種と、豪華ゲストが参加している『BLAZBLUE Official Comics』をセットで3名様分、読者プレゼントとしていただきました。ご希望の方はP003を参照の上、ぜひご応募を!

はみだし風林火山

●「ショッパー」とは?: 上記グッズセットの中にある『BB』オリジナルショッパー。耳慣れない商品名だが、これはぶっちゃけていえば「ブランド紙袋」のこと。各セット別々の絵柄がプリントされているのだ。
●「ノエルのなが〜い一日」セット: 上記の画像は抱き枕カバーのもの。お風呂ポスターには水着姿のノエル、ツバキ、マコトが、タペストリーにはサントラ初回特典ステッカーのノエルの絵柄が描かれていた。

EXAMU-EXTRA! Vol.05

エクサム エクストラ!

エクサムの最新情報をお届けする本コーナー。『アルカナ3』がついに発表されましたが、全国大会が実施される『デモンプライド』も目が離せませんよ!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



Illustrated by 水波 わこ
はじめまして、『デモプラ』キャラグラフィック担当のわっこです! イベント盛りだくさんだった夏、皆さまいい思い出ができました?

「デモプラ」ができるまで 開発リポートEX

また会う日まで!

『デモンプライド』の開発リポートは、今回で最終回となりました。伝える機会の少ない情報を発信できる貴重なコーナーとして、とても楽しく書かせていただきました。担当の方、変な単語や言葉を使ってすみません。

ですが! 『デモンプライド』はまだまだ終わりません! まずはストーリーを進めると現れる「ジャッジ」! 彼が何者なのか、目的は何なのか、謎多いキャラクターです。見た目からはだれなのか見当も付きません! そして、今月公開された「リベリオン」! プレイアブルキャラクターなので、ぜひゲームセンターで確かめてください!

さらに! 公式全国大会も実施します! 詳細はエクサムのホームページや本コーナーで告知していきますので、今後も『デモンプライド』をよろしくお願いします!

来月からは、『アルカナハート3』の開発リポートにバトンタッチします。担当は萌えの伝道師さくらいさんから、萌えの魂を継承した林 和磨(はやしかずま)ディレクターです! かっこいい名前ですね。名前負けですね。次回からのハートフル萌え萌え開発リポートにご期待ください!

それでは次の機会に! 萌え萌えキュンッキュンッ!



『デモンプライド』ディレクター せりざわ
アルカディアという劇場に舞い降りた漆黒覚醒(マッドブラック)ディレクター。次は高次の悪羅(オーラ)存在への昇華を目指す。



以前から予定されていた『デモンプライド』の全国大会が、ついに本格始動! 9月12日(土)から10月24日(土)にかけて予選大会が実施され(欄外参照)、11月22日(日)に東京レジャーランド秋葉原店にて、各店舗の優勝者に当日予選の優勝者を加えた八人により、決勝大会が争われるのだ。

ルールは1on1のシングル戦で、使用キャラクターの途中変更は不可能。公開済みの隠しキャラクターは使用可能なので、「リベリオン」での参加もOKだ。ウデに自信がある人もそうでない人も、ぜひご参加を!

エクサム ご一行 闘劇'09FINAL観戦記

『アルカナハート3』ディレクターの林です。行ってきました闘劇'09FINAL! 祝! 全キャラ決勝大会出場! 皆さんの並々ならぬキャラ愛を感じましたです、はい。やっぱり愛だよね! いやぁ、それにしても優勝した【ウァアア!滝登り!】のお二人、ホントに強かった! 特に「『アルカナハート』が稼働してから3年間、毎日欠かさずプレイしています」という「かすみLOVE」さんのコメントには、思わず目頭が熱くなりました。出場された皆さん、本当にお疲れ様でした。現在、『アルカナハート3』を鋭意制作中ですので、引き続き応援をお願い致します。



『イラスト:松山みかん』
わふもふわふもふ、おめでとです。
これからもかわいがってくださいね。

EXAMU EXPRESS! 『アルカナ3』が発表され、出番があるのかが気になる兵藤です。今回は『デモンプライド』全国大会の予選日程をお届けします! 9月13日(日)アミパラ広島店(広島県) 9月19日(土)アテナ日本橋(大阪府) 9月27日(日)GAME41(北海道) 10月4日(日)高田馬場ゲーセン・ミカド(東京都) 10月11日(日)天神GiGO(福岡県) 10月18日(日)ゲームスカイ(愛知県) 10月24日(土)リブロス高槻店(大阪府)

SEGAよもやま情報ページ

SEGA瓦版

©SEGA

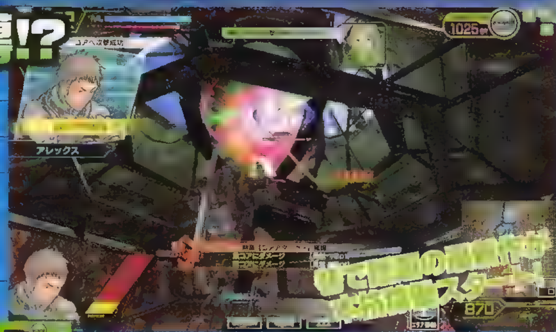
SEGA × ARCADIA PRESENTS

セガの新作情報から各種イベント情報etc.を紹介する、「SEGA瓦版」。2回目となる今月のピックアップは、いよいよ全国稼働が目前に迫った、話題の新作『ボーダーブレイク』特集だ。いくつかのポイントに絞って、詳しく解説していくぞ!

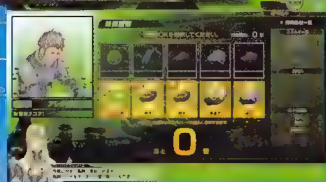
全国各地でニュード争奪戦が開幕!?

[illegible]チームとEUSTチームのいずれ[illegible]。敵対チームのコア破壊を目[illegible]チーム戦が繰り広げられていく、オン[illegible]アクションだ。
[illegible]戸惑うこともしばしば。そこで稼働直[illegible]のセガ瓦版では、プレイ前に押さえ[illegible]

勝敗ルールは「敵チームのコア制圧」と、いたってシンプルな『BB』。コアのある敵ベース付近では、自動砲台や守っている敵機に注意しよう。







↑全国対戦[illegible]

ファミ通.comでBLOG開始!!

本作の稼働時期に合わせ、9月からファミ通.com(http://www.famitsu.com/)で『ボーダーブレイク』の特設BLOGがスタートするぞ! ブンブン丸をはじめアルカディアライターも参加予定。イベント情報や動画などもアップ予定なので、要チェック!!

POINT1

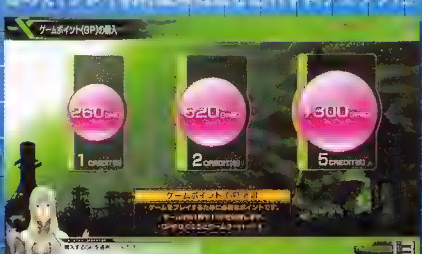
クレジットのポイント変換って一体なに?

ゲームポイントの購入

『BB』で導入されているゲームポイント(以下、GP)。その基本概念と使い方を覚えておこう。

[illegible]

例外は機体のカスタムで必要な、パーツ&武[illegible]



現実時間に換算すると「1GP=1秒」。100円で260GPを購入可能。つまり計算上は4分20秒の時間を100円で買うワケだ。



[illegible]

■TIPS:やっぱり操作練習は超重要?

チュートリアルの有用性

結論からいえば、小冊子で操作方法を覚えて全国対戦で確認すればOK! ただし、マウス操作に不慣れなプレイヤーは、必ず基本操作編を選択すること。ゲームルール編は心配な人だけ選べばいい。



←チュートリアルはGP消費無しの固定料金。画面操作はタッチパネルだ。



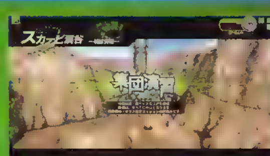
→チュートリアルは即座に課題クリアせず、想定時間切れまで操作練習するのがオススメ。



ビギナー歓迎のD5クラス限定

集団演習とは?

「集団演習」とは、初心者の階級・D5クラスが遊ぶ全国対戦モードのこと。いわゆる対人戦前の練習期間で、D5クラスでは必ず通る道だ。実践的なチュートリアルなので、いろいろ試してみるといい。



↑全国対戦マップは一定期間で切り替わるが、集団演習はスカービ峡谷で固定。



←味方機体はプレイヤーで、敵機体がCPUの模擬戦闘。

POINT.2 機体を操縦する前に知っておきたい基礎知識
ブラスト・ランナーの特徴

プレイヤーの手足となって、戦場を駆ける存在。操縦する前にコレだけは覚えよう。

[illegible]

[illegible]は勝敗への影響が気になる人も[illegible]と思うが、いわゆる撃破や大破といった撃墜数が与える影響は微々たるモノ。あくまでも敵コアへの攻撃が勝敗を分けるポイントで、数回程度の大破ならば、1回のコア攻撃で十分なおつりが返ってくる。

ちなみにICカード1枚に対して、登録可能な機体とアバターは1体。4種類の兵装は切り替え式なので、別々にICカードを作る必要は無い。



[illegible]



↓出撃時と同じように、兵装タイプと出撃ポイントを[illegible]



撃破されても復帰可能!

↑出撃ポイントを決定すれば、即座に戦場[illegible]

■TIPS:1機体で4兵装を使い分け!
兵装タイプの解放について

機体へ装着可能な武器は、全部で4タイプ×4種類が存在。とはいえ、最初からすべて使用可能なワケではなく、最初は強襲兵装のみ。プレイ回数を重ねれば、段階的に兵装などが解放される。

解放の条件自体は簡単で、普通にプレイを続ければすぐ使用可能に。



■TIPS:プレイ開始直後は損をする?
カスタム・サービス活用術

冒頭で「カスタマイズ中はGP消費」と書いたが、無料でパーツや武器の付け替えも可能。それがカスタム・サービスで、対戦参加の時間に応じたカウントが累積。この間はGPを時間消費しないぞ!



対戦時間に応じて、最大で30秒までためられる。

カスタム・サービスの累積カウントは、プレイを継続している限り有効。プレイ終了となった時点でリセットされてゼロに。

POINT.3 機体&アバターを自分好みにコーディネート
カスタマイズ・システム

多彩なカスタム要素は、本作が持つ大きな魅力。計画的に利用して、GPのムダを避けよう!

モード選択画面で、いつでも利用できるカスタ[illegible]

なお、機体カスタマイズに必要な[illegible]



↑2段階目の武器類ならば、[illegible]残りGPで購入可能。購入条件をチェックしておこう





[illegible]

今月の! 旬のイベント情報

今回のイベント情報は、『バーチャファイター5 R』中心でお届け。スタープレイヤー入れ替え戦(!?)の序章となる「バトルオーディション ―セカンドシーズン―」。その結果は……!?

まずは、先日大阪はセガワールド布施にて開催された「バトルオーディション―セカンドシーズン―」の結果から。ベスト8には「穴熊」、「はうる」、「くろぼー」といった強豪に加え、"神童"こと「ザコ隊長」などそうそうたる顔ぶれが並んだこの大会。これを制したのは、闘劇'09で先の「穴熊」とチームを組み、準優勝となった「ちょーたろ」のジャン。優勝した「ちょーたろ」には、特殊称号"無双"が贈られたぞ!

そして次回、バトルオーディションは9月12日(土)、宮城県はセガワールドセッツウイングスでの開催。イベントは集合14時、開始15時の予定だが、参加予定の方は早めに行ってエントリーするべし!

『VF5R』イベントのより詳しい情報は、『VF5R』オフィシャルサイト(http://www.virtuafighter.jp/)や『VF5R』イベントブログ(http://blog.virtuafighter.jp/)などでチェックしておこう。

よもやま大鳥居

『VF5R』イベントは、上記のバトルオーディションのみならず、おなじみの組み手「ご開地! 組み手キャラバン!」も毎月開催されているぞ。こちらはアットホームなムードの「ぶらり組み手の旅」の後番組ともいえるイベント。ガチ対戦プレイヤー以外にも、ぜひ参加してほしい。こちらも詳しい日程・情報については、上にあるオフィシャルサイト、イベントブログを参照してほしい。

ついに稼働を迎える「WCCF」最新版！ 古参プレイヤーの熱意が最高潮の今、逆に初心者体験企画として本作から素人に「WCCF」を始めさせよう！ と、サッカーとは高校の授業以来一切無縁だったライターちくわが急に引っ張られてきましたとさ。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009

いまさら聞けない!? 『WCCF』って何なのさ??

なんでも2010年の南アフリカW杯には、日本も参加するとか。サッカーの話だったんだ〜と言ったら編集さんに「このゲームでちょっとはサッカーに興味を持て！ このやろう!!」と怒られました（汗）。というワケでこの『WCCF』は、プレイヤーが「監督」となって、自分のサッカーチーム（クラブ）を運営していくゲームなんだとか。

[illegible]、試合中は選手を直接操作することはできません。ほら、テレビのサッカーの試合中継とかでは、[illegible]とか監督がすごい剣幕で選手の[illegible]戦略を指示するじゃないですか。プレイヤーはアレをやるんです。試合は[illegible]進むので、これなら操作テクやサッカー知識が無くても安心ですね。



『WCCF IC 20008-2009』秋開幕!!

追加の新要素

ここは資料見てしっかり書きます（コラ）。本作最大の新要素は、店内対戦のみだった従来から全国通信対戦が可能になった点！ これに伴い、基本的な大会である「レギュラーリーグ」は2部制から全国通信対応の3部制になり、好成績を出せば全国通信大会「ワールドトロフィー」に出場できる。

さらにキープレイヤーを選ぶことで変化するチームスタイルに、新たな「レアチームスタイル」が加わり、戦略が大きく広がった。また、コレクター待望の「BEST ELEVEN」カテゴリーも復活し、カード収集の楽しみもさらに増している。

「08-09」登場クラブは22クラブ

スペインの強豪アトレチコ・マドリードとビジャレアルが復活。一方、サントス（ブラジル）が不参加となった。

新カードを独断でチョイス



イブラヒモビッチ

異人さんのことなど知らないちくわですが、名前と表情の面白さで一目ボレしました。ヒモビッチって（笑）。しかも能力値がエグッ!!



ファン・デル・ヴィール

左端から、なんか別の人の手が伸びてるんです。意味深ですよね。そして名前は貴族っぽいのに、腕にタトゥーが入っているのも意外ですよね。



シュバインシュタイガー

マンガやアニメだと、名前の長いドイツ人は強いんです。それにこの名前、拳とか突き出しつつ叫ぶと必殺技みたいでカッコよすぎでしょう！

本誌編集がロケテをプレイ、通信対戦もプレイしてみた!!

プレイ感覚としては足元の感じが変わり、テクニックのある選手はよりテクニカルな動きをとるようになった。また、07-08Ver.ではほとんど発生しなかったゴール付近でのファールが起こる事が多くなり、FKの重要性がより高くなっている。FKの名手たちの復活となるかも。通信対戦に関しては、都内と大阪のクラブと数試合対戦したが、ラグで気になる事はまったく無く通常対戦と変わらなかったです。

—オススメコメント—

いまでこそアーケード用トレカゲームは数あれど、その「お初」は『WCCF』だということをキミは知っているか!? 稼働から7年、常にアーケード界の先頭（辺り）を走り続けるこのゲーム。食わず嫌いは一番もったいない。まずはスターターパックを購入だ！



西村ケンサク

セガ・プロモーション部所属。前号の『ボーダーブレイク』紹介で登場しつつ、今回も半ば強制的に登場。

—オススメコメント—

選手を直接操作しない分のんびりプレイできるのが、スローモーメタボなこの身にありがたいです。とはいえシュートが決まった時の快感など、そう快要素も健在！ ゲーセン以外の場でもチーム編成を考えたりと、長い時間楽しめてお得ですよ〜。



ちくわ

『MJ4』取材担当ライター。『咲 -Saki-』のメイド服三人娘を拝めなければ、その日は仕事をしない逃亡犯。

ぼくらに350億円（2億5000万ユーロ）あれば何ができるのか？

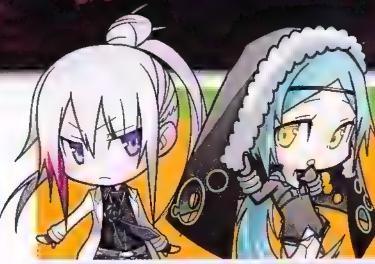
レアル・マドリードっていうクラブチームが、今期選手獲得に総額350億円も費やしたそうです。……って、350"億"!! 名前からしてまとめにありそうなチームですよ（編注：スペインの首都にあるクラブ）。えらく金持ちですね〜。350億もありゃ、何でもできますね。『WCCF』なら[illegible]円5クレ[illegible]のお店で1億7500万枚のカードが[illegible]ベストイレブンカード[illegible]いけそう！ [illegible]

ほかにも350億あればセガっ子としては、『DS』や『三国志大戦』のカードは工場ごと買っちまうでしょ！ 1時間約1000円の『ファンタシースターユニバース』なら290万年プレイして本当の宇宙時代迎えられそうだし、[illegible]で[illegible]が抱える[illegible]あとはゲーム内[illegible]とカラオケで一生遊んで暮らす[illegible]夢いっぱいですね。350億円。



全国大会予選終了！ 次はエリア決勝へ!!

この号が発売されている8月29日（土）にはほぼすべての全国予選が終了している。次のステージは9月5日（土）〜10月11日（日）までのエリア決勝。そして10月に東京にて開催の全国大会決勝となる。情報は公式サイト（http://www.wccf.jp/）にて確認可能だ。



月刊 G.rev 通信
ゲッカン グレフツウシン

[illegible]「シトロネットST.」「オランジェットJP.」[illegible]

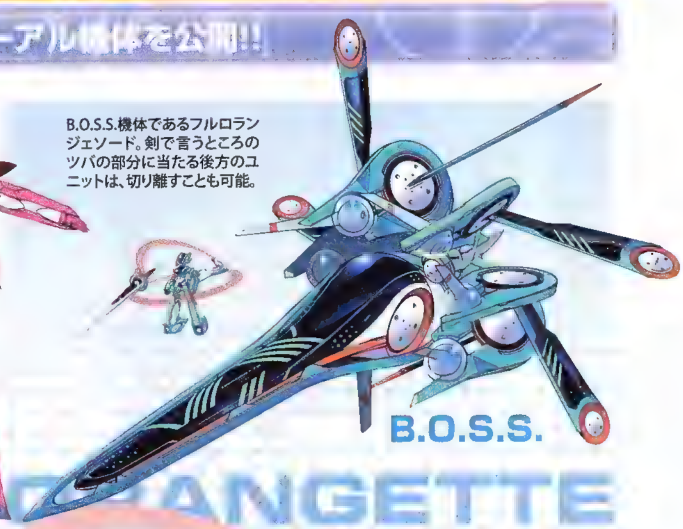
G.S.O.最強コンビのリニューアル機体を公開!!



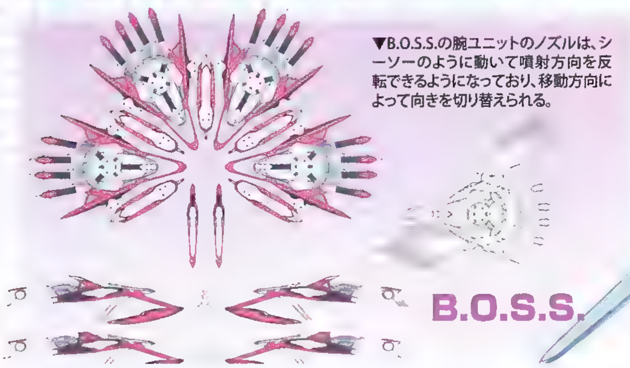
シトロネットST.は、ゴディヴァ社のヒット作シリーズ「スィートアームズ」の非民生品タイプ。軍用として開発されたが、採用されなかったためG.S.O.に流れてきた。

本機体の最大の特徴は、「スィートリング」と呼ばれるリング状の兵装。

リングに配置されたストラップソード、ストラップミサイル、ストラップガンの3種の武装はそれぞれ独立して稼動可能。



B.O.S.S.機体であるフルロランジェソード。剣で言うところのツバの部分に当たる後方のユニットは、切り離すことも可能。



▼B.O.S.S.の腕ユニットのノズルは、シーソーのように動いて噴射方向を反転できるようになっており、移動方向によって向きを切り替えられる。



オランジェットJP.は、ゴディヴァ社の「スィートアームズ」シリーズのスポーツタイプとして有名なモデル。G.S.O.での任務に合わせてチューンされた最新バージョンの機体だ。

スプリント系レースや球技などでも使われる機体で、瞬発力に優れるものの、防御力の低さは(前作時より少しだけ改良されたものの)、やはり他のランダーと比べて低いままである。

"CITRONETTE ST." & "ORANGETTE JP." are designed by 麦谷興一(CHOCO)

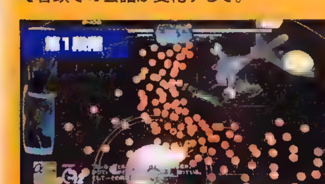
これが天下第一の[illegible]!? 謎の強敵"フェイス"を倒せ!

CPU戦終盤に待ちかまえるのは、謎(?)の男"フェイス"。3段階にパワーアップするB.O.S.S.で襲いかかってくる。その攻撃は激烈を極めるが、攻撃パターンさえ覚えてしまえれば十分対処可能。頑張って撃破しよう！　ちなみに、キャラクターによって冒頭での会話が変化するぞ。

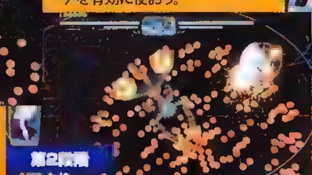




▲過去の名を捨て、プレイヤーに戦いを挑んでくるフェイス。彼が戦う理由は一体？　その瞳に映るものは何なのだろうか？



▲ステージの左右にジャンプで移動しながら、片腕ずつ弾幕をばらまいてくる。シールドゲージを全部削るか、両腕を破壊すると第2段階に移行。



▼腕をたたき付けて弾をばらまく攻撃と、両腕を動かしつつの射撃を交互に繰り返してくる。バリアを有効に使おう。



▲ステージ上に着弾すると拡散するミサイルと針状の弾をばらまく攻撃と、両腕を広げて回転しながら弾をばらまく攻撃が交互にくる。画面端で押しつぶされないように注意しよう。

ファン注目!　『旋光の輪舞DUO』サウンドトラック発売決定!

渡部恭久氏の筆による美麗な旋律でも話題の『旋光の輪舞DUO』だが、なんとサウンドトラックの発売が決定！　今回はサントラの概要について、おなじみディレクターマルヤマ氏に話を聞いてみた(以下、マルヤマ氏コメント)。

『旋光の輪舞DUO』のサウンドトラックが発売決定！　ということで、今回はなるべくお待たせすることなくリリースすることができそうです。既にゲームをやりつつ、サウンドも堪能していただいていると思いますが、今回は特に曲が多い！　対戦時の曲だけで24曲あるというのはちょっとほかには無いのではないでしょうか？　曲のバリエーションもさまざまで、きっとお気に入りの曲が見つかると思います。

その曲が聞きたいがために、そのキャラを選んでいる……なんてことがあれば作曲者の渡部さんも本望なのではないでしょうか？　CDの話に戻りますが、今回はとても1枚では収録できない！　ということで2枚組のリリースとなります。ぜひご期待ください！



本誌76ページのアルカディア屋でも予約可能!

HOBIBOXのおもちゃ箱

装甲状のエーテル結晶体であるアーミットをまとい闘う期待の新作2D格闘ゲーム、プロジェクトケルベルス の続報を紹介。そろそろ全貌が見えてきた!?

あのアーミットの強化バージョンが!

今月も『プロケル』の新情報を大公開！ 主人公である時任将路がまとうアーミット・ケルベルス、さらに小崎秀克のアーミット・フェンサーに強化状態があることが判明したぞ。

ケルベルスが強化された状態であるケルベルスバーストは、ケルベルスの能力が装着者の「悲しみ」の感情によって極限まで引き出された姿。すべてにおいてパワーアップしているが、よほどの精神力で制御しなければ暴走する危険性がある。さらに装着者、とりわけレイリアの藍に対する負担も増大してしまう形態だ。

一方フェンサーバーストは、フェンサーの能力が装着者の「怒り」の感情によって最大限に開放された姿。攻撃力や機動力が増大する代わりに、消費するエーテルや体力も相当なものとなり、一度バースト化を使用するごとに装着者の寿命が大幅に削られるという欠点があるのだ。



登場キャラクターを一挙に公開だ!



●時任将路

幼少期の記憶を失っているが、ごく普通の高校生活を送る少年。謎の少女・藍の逃亡劇に巻き込まれ、なりゆきで強化外骨格（アーミット）ケルベルスをまとい闘うことになる。当初はしぶしぶ戦っていたが、周りの人を守るためにクサナギの野望を阻止し闘うという意識に目覚めていく。

●藍

人工生命体（レイリア）の一人。【クサナギ】から脱走し追われていた。クモガタマガツカミとの戦闘中に将路を巻き込んでしまい、自分の体（エーテル）を分け与えることによって命を救うが、半共生状態となる。



●小崎秀克

彼の父は草薙と大学時代の同期生、母親も研究員として【クサナギ】に所属しアーミットの開発に関わっていたが二人とも草薙の陰謀で殺害されてしまった。両親の仇である草薙を討つため、【クサナギ】に近付きエージェントとして働きつつも復讐の機会をうかがっている。

●桂

小崎のパートナーレイリア。ほかのレイリアに比べて大人びた雰囲気をもつ。レイリアとしての能力が高いだけではなく人間としての知識も豊富で、普段は将路たちの学校の教師として働いている。



●真島颱斗

草薙に見込まれ、育てられた“適合者”の一人。大雑把で短気だが、アーミットをまとう者は人を守るヒーローだと信じている。その身体能力を生かし、相棒の聖と危険な便利屋を営む。将路や小崎たちと関わるうち、次第に【クサナギ】の陰謀に気付く。

●聖

颱斗と契約したレイリアで、ほかのレイリアたちとくらべ歳相応の少女らしさや感情を見せる。思ったことはハッキリ言うアネゴ肌タイプで颱斗とは口げんかも絶えないが、本人も気付かないところでやや颱斗に依存気味である。



●安藤文弥

草薙に見込まれ、育てられた“適合者”の一人。最強の資質を持ちながら、しかし不治の病をかかえ余命幾ばくもない状態。本人はそれを知りつつ生きる意味を探していたのだが、将路たちと出会い、少しずつ変わっていく。

●霧子

文弥と契約したレイリア。文弥と共生することにより、彼の病気の進行を遅らせている。普段は物静かで自分から口を開くことはあまりないのだが、文弥に関係することになると激情的になってしまうこともしばしば。

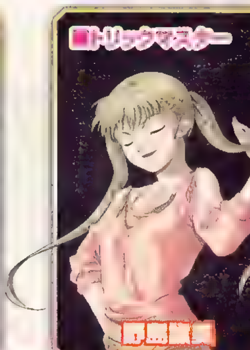


●仲間崇

学園関係者ではないが、幼少期に大災害に遭いエーテルを浴びたことにより特殊な力を身に付けた。その身体能力を生かし、便利屋に近い探偵業を営む。能力に目を付けた草薙がレイリア“恵”を崇に接近させネメシスとして覚醒させる。そしてクサナギは彼に“仕事”を依頼する……

●恵

記憶を失った謎の少女。その正体はレイリアであった。街でマガツカミに襲われているところを崇に助けられ、恩義を感じて崇の事務所に押しかけ居ついてしまう。しかしそれは草薙のたくらみであった。



時任将路の後輩にあたる少女。退屈な日常、人間の限界に嫌気がさしており何か面白いことが起こらないかと常に考えていたが……ある日、トリックマスターに変身する特殊能力が発芽する。



草薙に見込まれ、学園で育てられた“適合者”の一人で、草薙の側近。特に目をかけられ育ったため、草薙を崇拝している。冷静沈着だが、激昂するとヒステリーに近い状態をひき起こすことも。

トレーディングカードゲームがアーケードをも熱くする!

月刊ブシロード

Weiß Schwarz ヴァイスシュヴァルツ

ついに『アイドルマスター』のブースターパックも発売された『ヴァイスシュヴァルツ』。今回はその大会を含むイベントの模様と、キャラ萌えれるトレーディングカードゲーム『ChaosTCG』を紹介!

ブシロードカードフェス2009全国決勝大会に行ってみた!

去る7月25、26日、秋葉原で開催されたイベントに取材班が乱入! 彼らがそこで見たものとは……!?

編集尾崎(以下・尾):さて、ここがブシロードさんが誇る各種TCG(トレーディングカードゲーム)が集う、夢の祭典の会場ですよ!

ライターちくわ(以下・ち):な、なんかものすごい人の数なんですけど!? 『ヴァイス』全国大会決勝のブースだけで、600人は座っておる!

尾:一日で1000人以上が何回も対戦する会場ですからね。『ヴァイス』以外にも、『カオス』や『サンデーVS.マガジン』の決勝戦も行われます。

ち:ふむ、しかしアレですな。皆さん談笑したりトレードに興じたり、実にフレンドリーな……。

進行係:では、始めてくださーい!

選手一同:よろしくお願いしまーす!!

ち:ぬ、ぬうッ!? 一瞬で張り詰めた!?

尾:ほかの会場全体も飲まれて静まりましたよ!?

ち:さすが決勝、『闘劇』FINALの壇上戦に匹敵する迫力……ちびるかと思った(半分実話)。

尾:各ゲームの決勝を同会場で行うのも『闘劇』と同じですね。これぞ現代のTCG頂上大会です!





これぞカードゲーム界の『闘劇』FINALだ!!

談笑の場(左)から真剣勝負へ(右)! とはいえ相手に知らないカードの能力を質問しても快く答えてくれたりと、実に紳士的な空間なのだ。

大会だけじゃ終わらない! 行くだけで楽しいイベント満載!

ち:うーむ。大会はまさに白熱の舞台ですが、自分のような初心者にはまだ早い気が……。

尾:いえいえ。一般参加者や初心者が楽しめる各種イベントや、グッズ販売も充実してますから!

ち:何ッ、フリーバトルは参加費無料でPRカードがもらえると!? 今こそ、公私混同の時ッ!!

ブシロード広報さん:……取材は?(にっこり)

ち&尾:じ、順調であります、サー!(最敬礼)

トークショー&サイン会も開催!



⬅長島☆自演乙☆雄一郎さんトークショー(左より長島さん、橋田いずみさん)



講習会やフリーバトルも!

この会場でもカード絵師のサイン会やトークショー、TCG講習会などの各種催しが。足を運ぶだけでも楽しくて超お得です!

カオスオンライン大好評で稼働中!!

Chaos character operating system ONLINE

7月31日から正式サービスを開始した『カオスオンライン』は、実際にカードを使って遊ぶ『ChaosTCG』のルールを踏襲し、ネット上で遊べるようにした「オンラインカードゲーム」だ。実際にカードを使って遊ぶ時間が取れない人でも、登録(無料!)さえすれば気軽ににプレイできるのだ! 現在登場するカードは118種類だが、毎月定期的にカードが追加される予定となっているので期待大だ!!

URL http://chaos-tcg-online.com/



『ChaosTCG』参加タイトルの一つ、「真・恋姫†無双」のカードも使用できるぞ!

『ChaosTCG』とは?

キーワードは『俺の嫁』!!

『ChaosTCG』とは! ズバリ二人で対戦して遊ぶカードゲームのこと!! と言われても「そんなのほかにもあるだろ!」とツッコまれてしまいそうだが、この『ChaosTCG』の最大の特徴は、自分自身がプレイヤーとなり、所持するカードの中から「パートナー」を選び、そのパートナーと協力して相手と勝負を決する、というところだ。そう、まさに「俺の嫁」と協力して闘い抜くカードゲームなのだ!! 下にいままでに発売された『ChaosTCG』のリストを掲載してあるので、そのタイトルに"ピーン"ときた人は要チェックだ。まずはトライアルデッキを購入して体験してみるのがいいぞ!

続々発売!!



OS:Navel1.00

OS:オーガスト1.00



夏コミで配布されてい……カード

9月27日発売

ChaosTCG エクストラパック 真・恋姫無双Vol.1

『ChaosTCG 真・恋姫†無双』のエクストラパックが早くも発売決定! ぷちキャラがかわいいぞ!



➡こちらは「華琳」のぷちキャラ。通常カードとどっちを使う!?



⬅こちらは「美羽」。みんなかわいくてだれを使うか迷うぞ!

ChaosTCGリスト
OS:ニトロプラス 1.00
OS:アクアプラス 1.00
OS:ストライクウィッチーズ1.00
OS:真・恋姫†無双 1.00
エクストラパック
OS:ティアーズ・トゥ・ティアラ
OS:真・恋姫†無双 Vol.1

フレーム数値&貴重なデータが満載!

今月は『デモンブライド』徹底解剖!! 各キャラクターの性能が丸分かりになるフレームデータや、対戦で即役立つ知識が満載のセオリー記事、さらには隠しキャラクターのリベリオン攻略など、余すところ無く紹介していくぞ。
闘劇も終わり、『デモンブライド』を始めるなら今がチャンス!! これからやり込んでも十分に間に合うので、ぜひとも上達に役立ててほしい。

DaemonBride デモンブライド

デモンブライド
■メーカー：EXAMU
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2009年7月16日（稼働中）
■使用基板：eX-BOARD

データで詳解 とことんDaemonBride

一歩上を行く対戦テクニックを身に着けよう!

ワンランク上の対戦セオリー

「デモンブライド」の対戦には、ほかの2D格闘ゲームとは一線を画す独特なものが多い。そのため、セオリーを身に着ければさまざまなキャラで応用が効くぞ。まずは、ここで紹介するセオリーを理解しておこう。

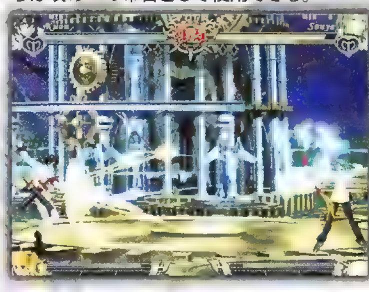
Text:パチ

射撃が大事!

本作では射撃によるけん制が非常に大事。射撃のメリットには、相手の体力にケズリダメージ与えられるほか、ヒットorガード時にブライドゲージをためられるといったものが挙げられる。また、相手側は射撃に対応しようとしてジャンプやガード、ダッシュなどをしなければならず、行動を制限できる。そこが攻め込めるチャンスだ。また、射撃は大きく二つに分けられ、速射タイプ、追尾タイプがある。これらを各状況で使い分けていこう。

●速射タイプ：久遠のジャンプCや零彗の立ちCなどがこれに当たる。弾を直線的に飛ばすので、相手の出足を止めるのに便利。また、速射型でも貫通力の高いドーンの立ちCや、発生の早いイヴの立ちCなど、各キャラクターによって性質が違うので、先手を取る、カウンターを狙うなど用途が違う。

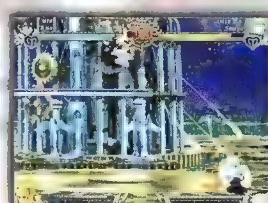
●追尾タイプ：紅花の立ちC（タメ）やダスクの立ちCなど。弾速がやや遅い代わりに相手の射撃攻撃に消されにくく、盾として使えるものが多い。これらは攻めへの布石として使用できる。



基本は、遠距離での射撃戦からスタートする。射撃によるけん制からメインの跳び込みを狙い、接近戦へと持ち込もう。

基本は空中から

本作では空中へ滞空していられる時間が長い上、空中ではガードを崩されにくく、連続技をくらったとしても地上に居るよりはるかに被害が少ない。そのため、相手の上を取り空中から抑え込んでいく動きが重要となる。とりあえずジャンプと上方向へのダッシュで空中へ移動し、上から攻撃すれば安全に攻撃できることが多いのだ。



遠距離でも上から攻撃する側の方がリスクは低い。上を取りつつ射撃戦で優位を取り、接近戦を仕掛けていく、といった流れを作ろう。

対空手段を覚えよう

本作では地上攻撃が基本的に空中ガード不能。また、一部の必殺技には空中ガード不能の攻撃も存在する。ほとんどのキャラクターが上方向に強い攻撃を持ち、使いやすいのは対打撃無敵技や無敵技（久遠の➡⬇⬊＋A、➡⬇⬊＋EXなど）や、上方向に攻撃判定の強い攻撃（ドーンの⬊＋Bなど）、姿勢の低い攻撃（紅花の⬊＋A）など。無敵技はヒットさせやすいがリターンは低め、通常技や射撃技対空は、つぶされる心配もあるがヒット時に連続技を狙えるので、こちらを狙っていくのが理想だ。

各キャラクターのオススメ対空は、下表を参照のこと。⬊＋Aなどレバー前入れ系の対空は、めくり攻撃に若干対応しにくいので注意すること。



対空を使いこなせば、上空からの接近を阻める上に、相手のジャンプが少なくなるためこちらから接近しやすくなる。非常に重要だ。

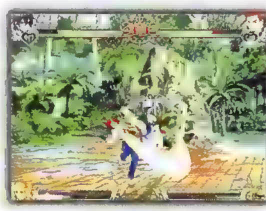
オススメ対空一覧

キャラ名	対空技
久遠	しゃがみC、➡⬇⬊＋AorEX
明日真	⬊＋B、➡⬇⬊＋AorEX
エメリア	⬊＋B、しゃがみC、➡⬇⬊＋AorEX
乃亜	⬊＋B
リヒト	⬇⬇＋AorEX
にぃな	しゃがみB、➡⬇⬊＋AorEX
蒼矢	しゃがみC、➡⬇⬊＋AorEX
零彗	しゃがみC、➡⬇⬊＋AorEX
紅花	⬊＋A、しゃがみC、⬇⬊➡⬇⬊➡＋AB
ドーン	⬊＋B、⬅タメ➡＋EX
ダスク	➡⬇⬊＋AorEX、➡⬊⬇⬋⬅➡＋AB
イヴ	立ちB、⬊＋A、➡⬇⬊＋EX
ぺこ丸	⬊＋A、➡⬊⬇⬋⬅➡＋AB
しふぉん	➡＋A、➡⬇⬊＋C、⬇⬊➡＋EX、⬇⬊➡⬇⬊➡＋AB
リベリオン	しゃがみC、➡⬇⬊＋AorEX

ダッシュ攻撃を活用

ダッシュは射撃無敵なので、使用する機会が多い。特にダッシュBは攻撃発生後も射撃無敵が続くので、けん制の射撃をつぶすのに役立つ。

また、ダッシュ攻撃は空中から地上の相手に向かって出すのが非常に有効。相手の頭上付近から⬊ダッシュBといった攻撃を出せばめくりを狙えるので、ガード方向を迷わせやすい。たとえつぶされたとしても、空中やられとなるのでリスクは低く、ガードされても反撃が受けにくい。また、ヒット時は受身を取りにくく、追撃が決めやすいぞ。



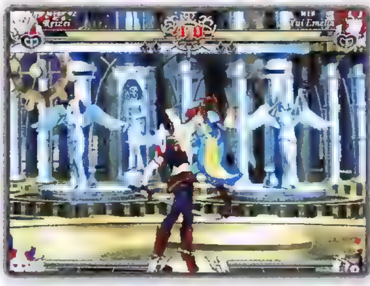
久遠の⬊ダッシュBorCはガード方向を迷わせやすく、非常に強力。急角度からの攻撃は対応されにくく、受身を取りにくいのが長所。

ガードを崩す手段を知る

本作でのガードを崩す手段は主に三つ。まずは投げと打撃の二択。二つ目は対空。そして最後は遅らせ打撃だ。本作では全体的に投げ無敵時間がある状況が少ないので、非常に投げを決めやすい。キャラクターによって投げと打撃始動の連続技では与えられるダメージが違うので、それも考慮しつつ二択を仕掛けること。投げ後は連続技を決めたり起き攻めを仕掛けられる上、空振り時のスキが小さいのでリスクが低い。積極的に狙えば、ジャンプで逃げるところに打撃をヒットさせられる。

対空は先にも述べた通り、ダメージを与えやすい場面といえる。特に意識しておきたいのは、空中ダッシュを2回した後と2段ジャンプ後。空中ダッシュは2回まで、2段ジャンプ後はジャンプができないので、接近戦を仕掛けたり、対空を狙うチャンスとなる。この状況を見逃さなければ、ダメージを与える状況を増やせるだろう。

遅らせ打撃は、リフレクトを狙う相手に有効。やや遅らせればリフレクト入力漏れでBやCが出るので、そこに打撃を決められる。起き上がりや跳び込みを狙う際に意識してみるといいだろう。



投げは、接近戦ではとりあえず狙っておくぐらいでいいレベルの強さ。展開の早い二択を仕掛けて、ガードを崩そう。



←相手の起き上がりには、しゃがみAなどヒットストップの短い技をガードさせたり、遅らせ打撃からリフレクト漏れを誘うのが有効。



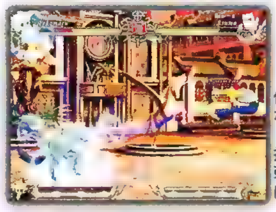
→リフレクト漏れ時にはスキの大きい攻撃が出るので、最大級の攻撃を決めるチャンス。意識して狙えれば、読み合いで優位に立てるだろう。

ブライドパージの使いどころ

ブライドパージは緊急回避手段として使えるものの、無敵時間が無く動作後はブライドゲージが赤くなってしまう。そのため、残り体力が少ない状態で使うと結局ケズリK.O.されてしまうので、ほとんど意味が無い。使うなら、大ダメージ連続技の始動技をくらってしまったときなどの方が有効だ。

特に明日真を相手にした場合などは、早めにブライドパージをすれば連続技を防げる上に射撃が直線的なので、ケズられるダメージは小さい。

また、当て身技を持つ久遠やダスク、移動技を持つ紅花などは、ブライドパージをした後でも射撃に対抗できるのが強み。ただし、エンゲージレベルが下がるため、射撃が貧弱になるというデメリットがある。多用はオススメできない。

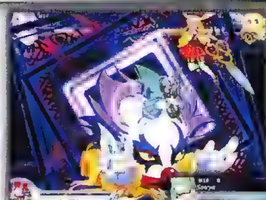


体力が少ないときではなく、多いときこそブライドパージが役立つ。連続技が強力かつ射撃が貧弱な明日真に対して、特に有効だ。

クライマックス発動で大逆転!!

エンゲージレベルMAXで発動できるクライマックス発動は、3ラウンド目に必ず使用しておきたい。

発動後はすぐに次の動作に移れるので、相手の跳び込みジャンプ攻撃や地上攻撃の暴れに発動し、攻撃を確認したらクライマックス必殺技で確定反撃を狙っていける。また、射撃ヒットからのジャンプキャンセル中のジャンプ移行モーションで発動すれば、連続技にも組み込むことが可能。久遠なら【しゃがみA→立ちB（1段目）→立ちC】Ⓙクライマックス発動→超必殺技〜といった感じで狙っていける。体力半分以上のダメージを与えるチャンスなので、見逃さないように。



←接近戦でクライマックス発動していたときに、相手が攻撃を出していれば反撃のチャンス。クライマックス超必殺技を決めてしまおう。



→発動しないで負けてしまうのはもったいない。最低でも発動するクセを付けていかないと、大事なところで出せなくなる。積極的に使おう。

バックステップを使おう

バックステップは無敵時間が長く、起き攻めや相手の跳び込みを回避するのに役立つ。最初は、「困ったらとりあえず使う」ぐらいで出してみよう。

バックステップ性能表 ※単位：フレーム

キャラ名	無敵	打撃無敵	全体	キャラ名	無敵	打撃無敵	全体
久遠	1〜4	5〜14	26	紅花	1〜2	3〜21	32
明日真	1〜4	5〜20	26	ドーン	1〜2	3〜18	34
エメリア	1〜2	3〜11	26	ダスク	1〜2	3〜11	25
乃亜	1〜5	6〜16	26	イヴ	1〜5	6〜17	37
リヒト	1〜2	3〜14	26	ぺこ丸	1〜7	8〜16	26
にぃな	1〜3	4〜15	31	しふぉん	1〜11	12〜23	36
蒼矢	1〜2	3〜14	30	リベリオン	1〜4	5〜16	25
零彗	1〜4	5〜16	25				

投げについて

投げは全キャラ共通で地上／空中ともに発生4フレーム（1フレーム＝1/60秒）と非常に早く、確定反撃を狙う際は打撃よりも投げを狙うのが基本となる。投げ抜けはくらってから7フレーム目まで入力を受け付けているので、4＋7で最大11フレーム間は投げ抜け入力が可能。ただし、しゃがみ状態では投げ抜けができない。また、投げ無敵時間は攻撃ヒット後5、攻撃ガード後4、起き上がり時2、地上受身は10フレーム間のみ投げ無敵時間がある。

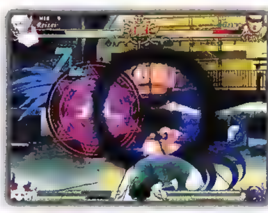


投げ無敵時間が全体的に少ないことが特徴。投げは発生が非常に早く、システムとして投げ無敵時間は少ない。つまり狙って損はナシ!!

地上受け身について

地上受け身を取った後は9フレーム間、打撃無敵＆投げ無敵だが動けない時間が存在する（何もしなければ10フレーム目も同様の状態）。ここに射撃を重ねられるとガードしかできず、必殺技やバックステップを出すことはできないので注意。

行動可能となった後は投げ無敵が無いので、攻める側はそこに打撃と投げの二択を迫るのが有効。また、少し早めに射撃を重ねれば最低でもガードさせることができるので、安全な攻めとなるぞ。

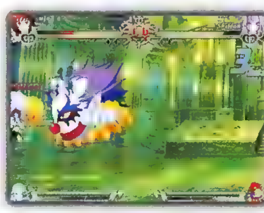


射撃系の技なら、相手がガードしかできないタイミングを攻撃可能。リバーサルで必殺技やバックステップを出されることは無いぞ。

空中復帰について

空中復帰には⬅or➡復帰が19フレーム、ニュートラル復帰が16フレーム間の無敵時間がある。

ただし、ニュートラル空中復帰は無敵時間中でも着地した時点で無敵時間が切れるので注意。画面中央などでは、ニュートラル復帰や⬅復帰が比較的安全に使えるが、画面端に追い詰められたときは➡復帰をすると空中投げを狙われやすいので注意。タイミングをずらして、ニュートラル復帰や寝っぱなしなどを交ぜることが重要だ。



空中復帰は画面端では危険。空中投げでつかまれやすいので、反射的に空中復帰をしないように。攻めるときは、逆に空中復帰を狙おう。



「解放のまばゆき光、それが俺の象徴さ」

自由を謳う光の騎士
リベリオン
Rebellion



奔放に舞う純白の花嫁
聖魔ルシフェル
Lucifer

「勝ったらイイこと、してあげる」

Text:ケンちゃん

通常技、必殺技は零彗と同じだが、ルシフェルを使った飛び道具は大きく性能が変化している。光の力で敵を討て!



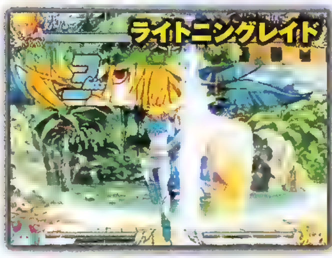
COMMAND LIST

特殊技			
↘+B、空中で↓+B			
	技名	コマンド	シンプル
必殺技	ホーリーブリンガー	↓↘→+AorB・AorB	B・B
	ライトニングレイド	→↓↘+AorB	↓+B
	グロリアストレース	↓↙←+AorB	←+B
ブライド必殺技	ライジングサン	↓↘→+C	→+C
	サンクチュアリ	→↓↘+C	←+C
	ライトストリーム	↓↙←+C(空中可)	空中で←+C
超必殺技	ルシフェリアン・ドクトリン	↓↘→↘↓↙←+AB同時押し	AB同時押し

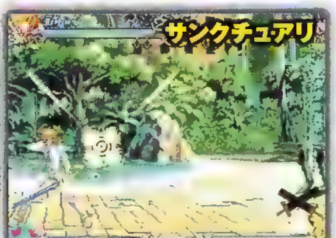
主要技



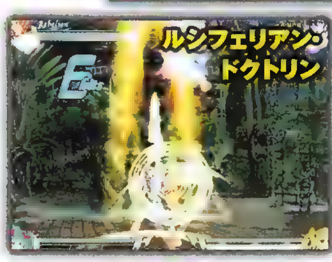
→前方に突進する技で、追加入力すると、相手を壁に吹き飛ばす追撃を加える。EX版は突進中飛び道具無敵の上、追撃が可能だ。



←剣を振り上げつつ上昇する。A版は打撃無敵、B版は射撃無敵、EX版は完全無敵となっており、発生間際は空中ガードが不能。



→四方に弾を発射する球体を設置。射程は短いが持続時間が長く、接近防止に使える。なお、本体が攻撃を受けると消滅する。



←リベリオンが剣を突き上げると同時に、頭上に光の柱を発生させる。非常にリーチが短いが、与えるダメージはかなり大きい。

基本攻略

★ゆるやかに進む弾を追いかけて攻める!
★立ちB単発確認ホーリーブリンガーEXを決めろ!

直線的な射撃攻撃を持つ零彗とは異なり、リベリオンは射撃攻撃が全般的にゆるやかな軌道で進む。弾を盾にしてダッシュで攻め込むのは強力だが、速射タイプの射撃攻撃を持つ相手とは正面を切って撃ち合わないように注意。速射にこだわって立ち回る相手には、先にレーザータイプのライトストリームでの貫通を狙って攻撃する、といった対抗策を頭に入れておこう。ライジングサンは、地上版だと逆に放物線を描くように弾が上方向へ、空中版だと放物線を描いて下方向へ落下する。レベルが上がるごとに攻撃判定が広がるので、空中版を盾にジャンプ攻撃を仕掛け、接近へのきっかけにしたい。サンクチュアリは、効果持続時間が非常に長いのが特徴。遠距離で相手の接近を防止する目的や、起き攻め時に設置しよう。

近距離戦はしゃがみAが軸。ここからは中段攻撃の→+Bやダッシュ通常投げでガードを揺さぶっていくのが基本だ。これらを嫌がって暴れ、リフレクトをする相手には、遅めに立ちBや→+Bへ連係してつぶそう。特に→+Bで相手のリフレクト失敗時に出る射撃攻撃をつぶせば、カウンターヒットでバウンドが発生。ここからは、↘+CⒹ(↙+D)→ダッシュ【A→C】～での追撃がおすすめだ。

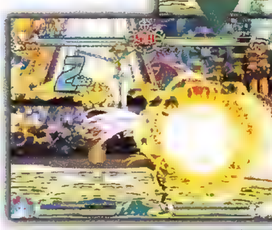
立ちBは、通常ヒット時でも単発で確認してからホーリーブリンガー EXへつなげられる。リーチが長くけん制でも使いやすいので、常にヒット確認を意識して攻撃できると強力だ。



ジャンプ↓+Bへ相手を地面にたたき付けた後は、相手の受け身を想定しつつ、打撃と投げの二択を迫っていこう。

→しゃがみBヒット後はダッシュ【A(ダウン追い撃ち)→C】と連係し、起き上がりにダッシュCを重ねる。ここからは……、





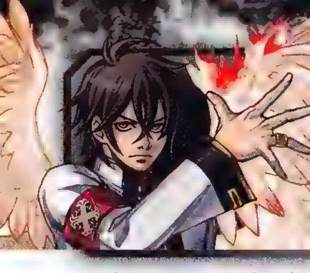
←後方2段ジャンプとそのまま着地を使い分け、ガード方向表裏の二択が有効。ヒット後は直接↘+B、立ちBで追撃だ。

連続技

①	【しゃがみA×2～3→↘+B】Ⓓ(↙+D)→ダッシュ【A→C】→2段ジャンプ【A→↓+B】
②	立ちBⒸホーリーブリンガー EX→フロントステップ立ちBⒹ(→+D)→ダッシュ【A→C】→(着地)ジャンプ【A→↓+B】
③	→+投げⒿジャンプAⒹ(↙+D)→ダッシュ【A→C】→2段ジャンプ【A→↓+B】
④	(相手画面端)【しゃがみA→しゃがみB】Ⓒグロリアストレース EX→(クライマックス発動)→しゃがみA→グロリアストレース EXⒸルシフェリアン・ドクトリン

①はしゃがみAからの基本連続技。ダッシュC後の2段ジャンプはタイミングを遅らせよう。②は立ちB単発から以外はダッシュ【A→C】が連続ヒットしないので注意。③は投げからの追撃で、コツは①の↘+B後同様。④は画面端限定の連続技。グロリアストレースEX後にABC連打でクライマックス発動し、すぐにしゃがみAで追撃。2回目のグロリアストレースEXの最終段から超必殺技につなごう。

DB事典 **リベリオン補足:**しゃがみA→立ちBからはホーリーブリンガーEX後に直接ダッシュ【A→C】を当てるか、しゃがみB(→グロリアストレース)でダウンを奪って起き攻めに移行したい。また、エンゲージレベルMAX時に→+投げを決めた後は、→+投げのスキをジャンプキャンセル予備動作クライマックス発動でフォローし、ルシフェリアン・ドクトリンへと直接つなげられる。



データを武器に闘い抜け!!

全技データ集



今月は、「デモンブライド」特集第2弾の目玉として、最速の数値データ(編集部調べ)を掲載!! 対戦中に気になったことや疑問に思ったことは、数値で解決! 君の「デモンブライド」ライフのお供にしよう。

Text:KYO

本作には、エンゲージレベルによって性能が変化する技が多数存在する。エンゲージレベルで変化する技は、「Lv.1時／Lv.2時／Lv.3時」と分けて表記してある。各項目の説明は以下の通り。

■技名：各技の名称。「Lv.」はエンゲージレベルを表し、空中版は「(空中)」で表記してある。

■攻撃力：基本攻撃力。多段技は「1段目の攻撃力・2段目の攻撃力……」や、「攻撃力×ヒット数」で表記してある。この値にさまざまなダメージ補正値が乗算され、実際のダメージとなる。

■補正：ダメージ補正値。その技から次の技が連続ヒットすると、次の技の攻撃力にこの数値が乗算される。連続技の始動技は「初段補正」、連続技中は「乗算補正」を用い、「乗算補正(初段補正)」で表記。カッコが無いものは、初段補正と乗算補正の値が同じであることを表す。

■発生：入力後攻撃判定が発生するまでの時間。超必殺技は画面が暗転する演出が入るため、「暗転前＋暗転後」と表記してある。

■持続：攻撃判定が持続している時間。カッコ内の数値は攻撃判定が無いことを表し、途中で攻撃判定が消えて再度出現するものに使用してある。

■硬直：攻撃判定が消えてから、動けるようになるまでの時間。空中技などで「着地後○」と表記してあるものは、落下中も硬直となる。

■硬直差：その技をガードさせたときの硬直差。「＋」なら攻撃側が、「－」ならガード側が先に動けることを表し、「±0」なら両者同時に動き出せる。なお、各行動後の2フレーム間硬直が発生するので、反撃などは注意(詳細はP54)。

■ガード段：その技を防げるガードの種類。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガードでガード可能。すべてのガードで防げる場合は「全」と表記。また、ガード不能技は「ガ不」と表記。

■キャンセル：可能なキャンセル行動を表す。「J」はジャンプ、「D」はブライドダッシュ、「必」は必殺技(ブライド必殺技と超必殺技を含む)、「超」は超必殺技でキャンセル可能。

■判定：「射撃」は射撃判定、「打撃」は打撃判定、「投げ」は投げ判定を表す。射撃判定の技は、対射撃無敵中の相手にヒットしないので注意。

■備考：前述以外の補足項目。「○～△対□□無敵」は○から△まで、□□の判定に対して無敵となることを表す。無敵の種類には、「対打撃無敵」、「対射撃無敵」、「対投げ無敵」があり、すべてに対して無敵の場合は「○～△無敵」と表記。キャラの一部分が無敵となる場合もあり、上半身なら「上半身無敵」と表記してあるので注意。



皇 久遠 Kuon Sumeragi

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ちA	1000	91 (80)	9	3	15	－2	立屈	H必	打撃	
	立ちB	1200・2000	87・83	10	2 (14) 4	24	－7	立屈・立	H必	打撃	
	しゃがみA	800	91 (70)	7	2	13	－3	屈	H必	打撃	
	しゃがみB	1800	87 (80)	9	2	22	－3	屈	H必	打撃	
	➡＋A	1600	87 (80)	11	4	20	－8	立屈	H必	打撃	11～20ひざ下無敵
	ジャンプA	1200	87	9	3	17	—	全	H必	打撃	
	ジャンプB	1800	83 (70)	12	2	19	—	全	H必	打撃	
	ジャンプ➡＋B	1600・2000	83 (70)・83	12	4 (18) 4	21	—	全	H必	打撃	
	ダッシュA	1800	83	9	3	23	—	全	必	打撃	
	ダッシュB	2800	60	13	4	26	—	全	—	打撃	1～16対射撃無敵
	前方投げ	2100	50	4	1	22	—	—	—×2・H	投げ	
	後方投げ	3200	50	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	0	70	4	2	21	—	—	H	投げ	
	カウンター	1000	50	5	20	24	－16	全	—	打撃	1～6無敵
射撃	立ちC	400×n	95 (80)	19	—	全体51	－5／－1／＋2	全	JH必	射撃	3ごとに発生／Lv.1は3発、Lv.2は4発、Lv.3は5発
	立ちC (タメ)	900×n	91 (80)	34	—	全体66	－3／－1／＋1	全	JH必	射撃	2ごとに発生／Lv.1は5発、Lv.2は6発、Lv.3は7発
	しゃがみC	1000／1200／1400	91 (80)	14	14	全体54	－3	全	JH必	射撃	持続は1本分／14、19、24に弾発生／レベル上昇で縦方向のリーチが伸びる
	➡＋C	800×n	91 (80)	29	79	全体60	＋7／＋10／＋10	全	JH必	射撃	相手を追尾する／相手or敵弾に触れると破裂／Lv.1時3ヒット、Lv.2時4ヒット、Lv.3時5ヒット
	ジャンプC＆ジャンプ⬇＋C	400×n	95 (80)	18	—	全体51	—	全	JH必	射撃	3ごとに発生／Lv.1は3発、Lv.2は4発、Lv.3は5発
	ジャンプC (タメ) ＆ジャンプ⬇＋C (タメ)	900×n	91 (80)	35	—	全体68	—	全	JH必	射撃	2ごとに発生／Lv.1は5発、Lv.2は6発、Lv.3は7発
	ジャンプ➡＋C	800×n	91 (80)	23	79	全体63	—	全	JH必	射撃	相手を追尾する／相手or敵弾に触れると破裂／Lv.1時3ヒット、Lv.2時4ヒット、Lv.3時5ヒット
	ダッシュC	2000	70	27	11	全体28	—	全	JH必	打撃	
必殺技	Aヘブンスラスト	1200×2	87	9	3 (11) 3	23	－5	全	超	打撃	
	Bヘブンスラスト	1200×3	87	20	2 (8) 2 (7) 2	14	＋5	全	超	打撃	
	ヘブンスラストEX	700×9	95	6	備考参照	11	＋10	全	超	打撃	持続は2 (7) 2 (7) 2 (7) 2 (8) 2 (7) 2 (8) 2 (7) 1
	Aエリアルジャッジ	2400	83	9	6	26＋着地16	－27	全	—	打撃	1～9対打撃無敵／1～22対投げ無敵
	Bエリアルジャッジ	1000・2400	91・83	12	8 (14) 6	32＋着地16	－54	立屈・全	—	打撃	1～47対射撃＆投げ無敵／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの
	エリアルジャッジEX	1000・2400×2	91・83・70	6	8 (15) 6	33＋着地17	－58	立屈・全	—	打撃	1～13無敵／14～42対射撃＆投げ無敵／2段目ヒット時のみ3段目発生／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの
	(空中) Aエリアルジャッジ	2400	83	8	6	着地後16	—	全	—	打撃	1～8対打撃無敵／1～25対投げ無敵
	(空中) Bエリアルジャッジ	1000・2400	91・83	7	6 (14) 6	着地後16	—	全	—	打撃	1～32対射撃無敵／33～44対投げ無敵
	(空中) エリアルジャッジEX	1000・2400×2	91・83・70	6	6 (15) 6	着地後17	—	全	—	打撃	1～11無敵／12～32対射撃無敵／12～44対投げ無敵／2段目ヒット時のみ3段目発生
	Aクレストバッシュ (当て身)	—	—	—	—	全体37	—	—	—	—	1～19対射撃無敵 (ひざ下以外) ／3～19打撃を当て身する
	Bクレストバッシュ (当て身)	—	—	—	—	全体48	—	—	—	—	1～34対射撃無敵 (ひざ下以外) ／6～34打撃を当て身する
	AorBクレストバッシュ (反撃)	3600	70	15	3	32	—	—	—	打撃	1～17無敵／移動中相手をすり抜ける
	クレストバッシュEX (当て身)	—	—	—	—	全体48	—	—	—	—	1～34対射撃無敵＆打撃を当て身する
	クレストバッシュEX (反撃)	1600・1000×4	91	15	2 (3) 1 (4) 1 (5) 1	4	—	—	—	打撃	1～15無敵／移動中相手をすり抜ける
ブライド必殺技	ラヴ・セイバー	1400×n	83 (70)	36	—	全体58	＋25／＋31／＋37	全	JH必	射撃	Lv.1は3発、Lv.2は4発、Lv.3は5発
	ラヴ・ライトニング	備考参照	95 (80)	64	51	全体62	—	全	JH必	射撃	45で相手の位置をサーチ／攻撃力はLv.1時500・400×9、Lv.2時500×10、Lv.3時500・600×9
	ラヴ・フラッシュ	—	—	21	62	全体59	—	—	JH必	—	持続中は射撃を消せる
超必殺技	セイクリッドジャッジメント	9000	50	0＋16	10	60	－19	立屈	—	打撃	1～35無敵／36～59対投げ無敵／高空のみ射撃判定
	セイクリッドジャッジメント (クライマックス版)	9000・6200	50・70	0＋16	10	60	－19	立屈	—	打撃	1～35無敵／36～59対投げ無敵／高空のみ射撃判定／1段目ヒット時相手をロックする (ダウン追い打ち以外)

※特殊な場合を除き、表内の数値(攻撃力、補正以外)の単位はフレーム(1フレーム＝1/60秒)

天羽 零彗 Reizei Abane

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	800	91（80）	9	2	16	－6	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	1800	83	9	4	22	－5	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ A	700	97（70）	6	2	15	－5	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1600	83	9	3	23	－5	屈	H 必	打撃	
	➡＋B	2700	60	20	3	14＋ 着地 10	－6	立屈	H 必	打撃	4～26 対投げ無敵＆ひざ下無敵／必殺技でのキャンセルは着地後のみ
	⬉＋B	2400	70	9	3	29	－11	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ A	1000	91（80）	7	4	23	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	2000	83	9	3	22	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ ⬇＋B	2400	60	11	4	21	—	立空	H 必	打撃	
	ダッシュ A	1200	87	8	3	18	—	全	必	打撃	
	ダッシュ B	2800	60	13	3	28	—	全	—	打撃	1～15 対射撃無敵
	前方投げ	0	70	4	1	22	—	—	JH	投げ	
	後方投げ	2800	50	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	800×2・1600	91×2・50	4	2	21	—	—	H	投げ	
	カウンター	500×4	70	3	4 (5) 4 (5) 4 (22) 6	14	＋8	全	—	打撃	1～6 無敵
射撃	立ち C＆ジャンプ C＆ジャンプ ⬇＋C	600×n	91（80）	8	—	全体 44	－9／－6／－3	全	JH 必	射撃	3 ごと発生／ Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発
	立ち C（タメ）＆ジャンプ C（タメ）＆ジャンプ ⬇＋C（タメ）	600×n	91（80）	8	—	全体 46～52	－8／－5／－2	全	JH 必	射撃	3 ごと発生／タメ時間で弾数＆全体硬直増加／レベル上昇で最大弾数増加（Lv.1 時 6 発、Lv.2 時 7 発、Lv.3 時 8 発）
	しゃがみ C	600×n	91（80）	12	—	全体 47	－8／－5／－2	全	JH 必	射撃	3 ごと発生／ Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発
	しゃがみ C（タメ）	600×n	91（80）	12	—	全体 55	－7／－4／－1	全	JH 必	射撃	3 ごと発生／タメ時間で弾数＆全体硬直増加／レベル上昇で最大弾数増加（Lv.1 時 6 発、Lv.2 時 7 発、Lv.3 時 8 発）
	➡＋C＆ジャンプ ➡＋C(Lv.1)	500×4	95	24	4・4・2・3	全体 63	－3	全	JH 必	射撃	
	➡＋C＆ジャンプ ➡＋C(Lv.2)	500×6	95	24	4・4・2・3×3	全体 63	＋3	全	JH 必	射撃	
	➡＋C＆ジャンプ ➡＋C(Lv.3)	500×8	95	24	4・4・2・3×5	全体 63	＋9	全	JH 必	射撃	
	ダッシュ C（Lv.1）	500×4	95（80）	25	5・4×3	全体 33	—	全	JH 必	射撃	
	ダッシュ C（Lv.2）	500×6	95（80）	25	5・4×5	全体 33		全	JH 必	射撃	
	ダッシュ C（Lv.3）	500×8	95（80）	25	5・4×7	全体 33	—	全	JH 必	射撃	
必殺技	A 魔迅閃（移動）	—	—	—	—	全体 31	—	—	—	—	4～11 上半身無敵／移動中相手をすり抜ける／ 4～11 追加入力可能。入力した次のフレームで追加技へ移行
	B 魔迅閃（移動）	—	—	—	—	全体 52	—	—	—	—	移動中は相手をすり抜ける／ 12～26 追加入力可能。入力した次のフレームで追加技へ移行
	魔迅閃（追加 A）	3200	70	4＋10	4	30	－13	立屈	超	打撃	B 魔迅閃の場合、発生は最速 22（12＋10）
	魔迅閃（追加 B）	3200	70	4＋18	4	32	－15	立屈	超	打撃	1～5 上半身無敵／移動中相手をすり抜ける／ B 魔迅閃の場合、発生は最速 30（12＋18）
	魔迅閃 EX	4000	50	12＋5	4	44	－15	立屈	超	打撃	1～8 対打撃無敵／ 1～21 対射撃無敵／発生は密着時（最速）のもの／移動距離で発生が変化／移動部分全体 47
	A 黒翼刃	2800	70	6	8	24＋ 着地 16	－27	全	—	打撃	1～13 対打撃＆投げ無敵／根元部分空中ガード不能／ 2 ごとに攻撃力が 2800→2600→2400→2200（先端 2000）と変化
	B 黒翼刃	3200	70	9	14	29＋ 着地 16	－38	全	—	打撃	1～22 対射撃＆投げ無敵／根元部分空中ガード不能／攻撃力は持続の 3 まで 3200、4～7 間 2800、8～11 間 2600、12 以降 2400（先端 2200）
	黒翼刃 EX	500×5・4000	95×5・70	6	3・2×4・4	36＋ 着地 16	－41	立屈・ 全×5	—	打撃	1～16 無敵／ 17～20 対射撃＆投げ無敵／硬直差は 3 段目までガードさせたときのもの
	（空中）A 黒翼刃	2600	70	8	6	着地後 18	—	全	—	打撃	1～13 対打撃＆投げ無敵／ 2 ごとに攻撃力が 2600→2400→2200 と変化
	（空中）B 黒翼刃	2800	70	10	11	着地後 18	—	全	—	打撃	1～20 対射撃＆投げ無敵／攻撃力は持続の 4 まで 2800、5～8 間 2600、9 以降 2400
	（空中）黒翼刃 EX	500×5・4000	95×5・70	6	3・2×4・4	着地後 18	—	全	—	打撃	1～16 無敵／ 17～20 対射撃＆投げ無敵
	A 邪影連斬	600・2000	95・83	7	2 (12) 4	19	－2	立屈	超	打撃	
	B 邪影連斬	600×3・2000	95×3・83	7	備考参照	17	±0	立屈	超	打撃	持続は 2（11）2（8）2（12）4
	邪影連斬 EX	800×5・2000	95×5・83	7	備考参照	16	＋2	立屈	超	打撃	持続は 2（8）2（8）2（8）2（8）2（8）3
プライド必殺技	我のチカラを見よ	1400／1500／1600	87（80）	25	—	全体 63	－11	全	JH	射撃	同時に 3 発発生／相手をサーチする／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	我が怒りを受けよ(Lv.1)(当て身)	—	—	4	16	17	—	—	JH	射撃	4～19 対射撃無敵＆当て身判定発生／射撃を当て身する
	我が怒りを受けよ(Lv.2)(当て身)	·	—	4	16	17	—	—	JH	射撃	1～19 対射撃無敵／ 4～19 当て身判定発生／射撃を当て身する
	我が怒りを受けよ(Lv.3)(当て身)	—	—	2	18	17	—	—	JH	射撃	1～19 対射撃無敵／ 2～19 当て身判定発生／射撃を当て身する
	我が怒りを受けよ(Lv.3)(反撃)	3200／3400／3600	70	19	16	15	＋5	全	JH	射撃	1～27 対射撃無敵／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	我に畏怖せよ	3000／3200／3400	70	22	8	13	＋15	全	JH	射撃	レベル上昇で攻撃判定が拡大
超必殺技	神魔堕獄剣	9600	50	0＋8	15	32	－34	立屈	—	打撃	1～4 無敵／ 5～21 対射撃＆対投げ無敵／ 5～28 上半身無敵／移動中相手をすり抜ける／ガード時ガード硬直無し
	神魔堕獄剣（クライマックス版）	13500	50	0＋8	15	32	－34	立屈	—	打撃	1～4 無敵／ 5～21 対射撃＆対投げ無敵／ 5～28 上半身無敵／移動中相手をすり抜ける／ガード時ガード硬直無し

闇咲 紅花 Kureha Yamisaka

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	1000	91（80）	9	5	12	－1		H 必	打撃	
	立ち B	800・2000	91・70	6	2 (19) 4	22	－5		H 必	打撃	
	しゃがみ A	500	95（70）	5	2	14	－4	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1600	83	15	4	20	－3	屈	H 必	打撃	
	➡＋B	2800	60	22	3	8＋着地 14	－4	立空	H 必	打撃	7～32 足元無敵／必殺技でのキャンセルは着地後のみ
	⬉＋A	1500	87（80）	9	3	18	－5		H 必	打撃	1～11 上半身無敵
	ジャンプ A	800	91（80）	6	12	13	—		H 必	打撃	
	ジャンプ B	1800	83（70）	12	4	23	—		H 必	打撃	
	ジャンプ ⬉＋B	400×10	91	8	3×10	19	—	全	H 必	打撃	鎌部分飛び道具を消せる／キャンセルは 10 段目後に可能
	ダッシュ A	1500	87	10	6	17	—	全	必	打撃	
	ダッシュ B	400×10	91	9	3×10	16	—	全	H 必	打撃	1～8 対射撃無敵／鎌部分飛び道具を消せる／キャンセルは 10 段目後に可能
	前方投げ	800×2・1000	100・50×2	4	1	22	—		—×2・H 必	打撃	
	後方投げ	3200	100	4	1	22	—		—	打撃	
	空中投げ	3600	100	4	2	21	—		—	打撃	
	カウンター	1000	50	24	2	全体 51	＋16	全	—	射撃	1～6 無敵／相手の位置をサーチする
射撃	立ち C	2000／2200／2400	70	22	231／241／251	全体 53	＋1	全	JH 必	射撃	相手を追尾する／レベル上昇で攻撃判定、誘導性能が向上
	立ち C（タメ）	2800／3000／3200	70	43	285／325／365	全体 74	＋12	全	JH 必	射撃	相手を追尾する（通常版より誘導性能が高い）／レベル上昇で攻撃判定、誘導性能が向上
	しゃがみ C	600／700／800	91（80）	10	9	全体 50	－7	全	JH 必	射撃	攻撃力、持続は 1 発分／ 16 で 2 段目、22 で 3 段目発生
	しゃがみ C（タメ）	600／700／800	91（80）	10	9	全体 67	－6	全	JH 必	射撃	攻撃力、持続は 1 発分／ 6 段技。6 ごとに発生
	➡＋C	1000／1100／1200	87（70）	12	—	全体 52	－7	全	JH 必	射撃	攻撃力は 1 発分／ 16 で 2 段目、20 で 3 段目発生／レベル上昇で弾速が速くなる
	ジャンプ C	2000／2200／2400	70	24	231／241／251	全体 55	—	全	JH 必	射撃	相手を追尾する／レベル上昇で攻撃判定、誘導性能が向上
	ジャンプ C（タメ）	2800／3000／3200	70	43	285／325／365	全体 74	—	全	JH 必	射撃	相手を追尾する（通常版より誘導性能が高い）／レベル上昇で攻撃判定、誘導性能が向上
	ジャンプ ➡＋C	1000／1100／1200	87（70）	12	—	全体 52	—	全	JH 必	射撃	攻撃力は 1 発分／ 16 で 2 段目、20 で 3 段目発生／レベル上昇で弾速が速くなる
	ダッシュ C	2200／2400／2600	70	29	1	26	—	立空	JH 必	射撃	1～7 対射撃無敵

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）



獅堂 明日真 Asuma Shidou

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ちA	500	91（80）	6	2	9	＋1	立屈	H必	打撃	
	立ちB	2500	70	11	3	24	－6	立屈	H必	打撃	
	立ちB（タメ）	3200	83	27	4	24	－3	立屈	H必	打撃	
	しゃがみA	500	91（70）	6	2	10	±0	屈	H必	打撃	
	しゃがみB	1800	83	9	2	18	＋1	屈	H必	打撃	
	➡＋A	1600	83	10	2	18	－4	立屈	H必	打撃	
	➡＋A（タメ）	2000	83（70）	22	3	23	－1	立	H必	打撃	
	⬅＋B	2800	70	11	4	26	－9	立屈	H必	打撃	11～14腕部分無敵
	ジャンプA	600	91（80）	7	3	13	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプB	2200	83（70）	11	4	15	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプB（タメ）	2800	83	24	6	—	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプ➡＋B	1800	83	9	3	19	—	立空	H必	打撃	
	ダッシュA	1400・1000	83・91	11	3（9）2	16	—	全	H必	打撃	
	ダッシュB	2700	60	8	6	27	—	全	—	打撃	1～9対射撃無敵
	前方投げ	2600	50	4	1	22	—	—	—×2・H	投げ	
	後方投げ	3200	50	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	2600	50	4	2	21	—	—	—×2・H	投げ	
	カウンター	1000	50	5	6	35	－13	全	—	打撃	1～20無敵
射撃	立ちC	2200／2400／2600	70	15	—	全体47	±0	全	JH必	射撃	レベル上昇で攻撃判定拡大
	しゃがみC	2800／3000／3200	60	17	15	25	＋5	全	JH必	射撃	レベル上昇で縦方向のリーチが伸びる
	しゃがみC（タメ）	800×7／900×7／1000×7	91（80）	33	15	25	＋4	全	JH必	射撃	レベル上昇で縦方向のリーチが伸びる
	⬅＋C＆ジャンプ⬅＋C	2800／3000／3200	60	16	9	31	－13	全	JH必	射撃	空中版は硬直33／レベル上昇でリーチが伸びる
	⬅＋C（タメ）＆ジャンプ⬅＋C（タメ）	600×9／700×9／800×9	91（80）	32	2×9	22	＋1	全	JH必	射撃	空中版は硬直24／レベル上昇でリーチが伸びる
	ジャンプC＆ジャンプ⬇＋C	2200／2400／2600	70	15	—	全体48	—	全	JH必	射撃	レベル上昇で攻撃判定拡大
	ダッシュC	3200	50	15	備考参照	全体34	—	全	JH必	打撃	レベル上昇でリーチが伸びる／持続はLv.1時7（3）2、Lv.2時13（3）2、Lv3時19（3）2
必殺技	Aスピンナックル	900×3	87	10	{2（2）}×4・3	21	－8	全	超	打撃	4～36ひざ下無敵＆対投げ無敵
	Bスピンナックル	900×5	87	10	{2（2）}×7・2	32	－17	全	超	打撃	1～43対射撃無敵／4～50ひざ下無敵＆対投げ無敵
	スピンナックルEX	800×8・2000	91×8・70	6	{2（2）}×8・3	21	＋1	全	—	打撃	1～40対射撃無敵／2～48ひざ下無敵＆対投げ無敵
	（空中）Aスピンナックル	2400	70	13	7	15	—	全	超	打撃	6～23ひざ下無敵＆対投げ無敵
	（空中）Bスピンナックル	1200×3	87	12	{2（2）}×4・3	19	—	全	—	打撃	1～30対射撃無敵／6～38ひざ下無敵＆対投げ無敵
	（空中）スピンナックルEX	800×8・2000	91×8・70	8	{2（2）}×8・3	19	—	全	—	打撃	1～42対射撃無敵／4～50ひざ下無敵＆対投げ無敵
	Aヒートブロウ	2800	70	6	8	27＋着地15	－29	全	—	打撃	1～13対打撃無敵／1～7対投げ無敵／出始めの2フレーム間のみ空中ガード不能
	Bヒートブロウ	500×2・2800	95（70）×2・70	6	3・3・9	32＋着地15	－35	立屈・全×2	—	打撃	1～25対射撃無敵／1～8対投げ無敵
	ヒートブロウEX	500×9・3600	95（80）×9・70	6	2・3・3（18）2・3×5	29＋着地15	－45	全	—	打撃	1～7無敵／8～13対打撃無敵／8～54対射撃無敵／1、4段目のみ空中ガード不能
	Aヒートスマッシュ	3600	70	16	10	27	－12	全	—	打撃	7～27対投げ無敵／10～27ひざ下無敵
	Bヒートスマッシュ	4000	70	27	13	34	－22	全	—	打撃	14～41対投げ無敵／18～41ひざ下無敵
	ヒートスマッシュEX	200・6000	100・50	20	19	32	－10	全	—	打撃	1～35対射撃無敵／9～40対投げ無敵／13～40ひざ下無敵
	AorBヒートダンク（パンチ部分）	3200	70	20	着地まで	40	—	立空	—	打撃	ヒットorガード時跳ね返り動作へ移行／跳ね返り動作はヒット時全体14、ガード時全体40／空振り時地震部分が発生
	AorBヒートダンク（地震部分）	1200	70	接地後2	1	45	－19	全	—	打撃	
	ヒートダンクEX	200×n・5200［2400］	100×n・50［70］	20	着地まで（1）1	46	－3	立空［全］	—	打撃	［］は地震部分／地震部分はパンチ部分ガードor空振り時発生
プライド必殺技	熱拳制裁（Lv.1）	3200	70	24	6	全体43	＋18	全	JH	打撃	空中版は全体46
	熱拳制裁（Lv.2）	800×2・3200	87×2・70	24	2×3	全体43	＋28	全	JH	打撃	空中版は全体46
	熱拳制裁（Lv.3）	800×4・3200	87×4・70	24	1×4・2	全体43	＋34	全	JH	打撃	空中版は全体46
	灼熱昇打（Lv.1）	3200	70	46	10	全体49	＋33	立屈	JH	打撃	
	灼熱昇打（Lv.2）	1000×2・3200	91×2・70	46	2・2・6	全体49	＋33	立屈	JH	打撃	
	灼熱昇打（Lv.3）	1000×4・3200	91×4・70	46	1×4・6	全体49	＋33	立屈	JH	打撃	
	爆熱掌	0・200×n・3000	備考参照	16	4	全体42	—	ガ不	JH	打撃	地上の相手orやられ中（地上、空中問わない）の相手のみヒットする／攻撃力のnはLv.1時3、Lv.2時5、Lv.3時9／補正は2段目83%、フィニッシュ50%、そのほかは100%
超必殺技	全然足りねえ!	2400・3200・2800・4000	83・100×2・70	0＋8	4	21	＋1	全	—	打撃	1～11無敵／12～19ひざ上無敵&対投げ無敵
	全然足りねえ!（クライマックス版）	2400・3200・2800・6000	83・100×2・70	0＋8	4	21	＋1	全	—	打撃	1～11無敵／12～19ひざ上無敵&対投げ無敵

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
必殺技	A月下円舞	1000・2000	91（80）・70	6	6（6）3	9＋着地14	－5	全	—	打撃	1～13足元無敵
	B月下円舞（移動部分）	—	—	13	6	16	—	—	—	—	1～18対射撃無敵／相手に触れると攻撃部分に移行（最速13で移行）
	B月下円舞	1200・2400	91（80）・70	12＋4	4（6）3	13＋着地16	－12	全	—	打撃	1～16対射撃無敵／1～10足元無敵
	月下円舞EX	1000×4・2400	91（80）×3・87・50	6	備考参照	29＋着地10	－19	全	—	打撃	1～3ひざ下無敵／持続は2（6）2（6）2（4）4（4）3
	（空中）A月下円舞	1000・2000	91（80）・70	8	6（6）3	21	—	全	—	打撃	1～15足元無敵／動作中に着地した場合、着地後硬直10
	（空中）B月下円舞	1200・2400	91（80）・70	12＋4	4（6）3	21	—	全	—	打撃	1～16対射撃無敵／1～10足元無敵／動作中に着地した場合、着地後硬直10
	（空中）月下円舞EX	1000×4・2400	91（80）×3・87・50	6	備考参照	33	—	全	—	打撃	1～3ひざ下無敵／動作中に着地した場合、着地後硬直10／持続は2（6）2（6）2（4）4（4）3
	A行影	—	—	—	—	全体43	—	—	—	—	16～24無敵／25で出現／出現後行影or去影使用不能／空中版全体硬直41（そのほかは同じ）
	B行影	—	—	—	—	全体41	—	—	—	—	16～24無敵／25で出現／動作中に着地した場合、動作終了し着地後硬直（全体18）へ移行／出現後行影or去影使用不能
	A去影	—	—	—	—	全体54	—	—	—	—	21～29無敵／30で出現／出現後行影or去影使用不能／空中版全体硬直46（そのほかは同じ）
	B去影	—	—	—	—	全体46	—	—	—	—	21～29無敵／30で出現／動作中に着地した場合、動作終了し着地後硬直（全体18）へ移行／出現後行影or去影使用不能
	行影EX＆去影EX	—	—	—	—	全体43	—	—	—	—	1～24無敵／25で出現／23～25追加ワープ可能／出現後行影or去影使用不能／空中版全体硬直41（そのほかは同じ）
	行影or去影（追加ワープ）	—	—	—	—	全体29	—	—	—	—	1～17無敵／18で出現／16～18追加ワープ可能／一度の行影or去影中に追加ワープは2回まで
プライド必殺技	蛇旋刃	300×n	95（70）	22	—	全体68	—	全	JH	射撃	飛び道具は射出後50（Lv.1のみ42）まで前進、その後紅花を追尾する
	螺旋幻舞（Lv.1）	600×9	95（80）	19	4・3×8	全体62	＋3	全	JH	射撃	レベル上昇で縦方向のリーチが伸びる
	螺旋幻舞（Lv.2）	600×11	95（80）	19	4・3×10	全体62	＋9	全	JH	射撃	レベル上昇で縦方向のリーチが伸びる
	螺旋幻舞（Lv.3）	600×13	95（80）	19	4・3×12	全体62	＋15	全	JH	射撃	レベル上昇で縦方向のリーチが伸びる
	常闇	—	—	61	161／181／201	全体61	—	—	JH	—	ミスト状態（対射撃無敵状態）になる／効果時間中プライドゲージが回復しない／持続時間経過or攻撃をくらうor必殺技（プライド必殺技、超必殺技含む）を使用すると効果終了
超必殺技	紅架刑	2000・300×11・6400	備考参照	0＋5	10（23）29	27	－13	全	—	打撃	1～19無敵／20～66対射撃無敵／回転部分の根元がヒットすると13段目発生／補正は1段目98（80）。2～12段目（回転部分）根元100、先端95。13段目50
	紅架刑（クライマックス版）	2000・300×11・6400・6000	備考参照	0＋5	10（23）29	27	－13	全	—	打撃	1～19無敵／20～66対射撃無敵／回転部分の根元がヒットすると13段目発生／補正は1段目98（80）。2～12段目（回転部分）根元100、先端95。13段目50。14段目以降100

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）

三月原 結 エメリア Yui Emelia Mitsukihara

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	1000	91（80）	6	4	12	－4	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	2500	70	11	1	45	－25	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ A	600	91（70）	7	2	13	－3	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1500	83	10	3	19	－1	屈	H 必	打撃	
	➡＋A	1500	87（80）	10	4	16	－4	立屈	H 必	打撃	
	⬋＋B	2000	70	8	2	19	±0	立屈	H 必	打撃	
	ジャンプ A	1200	87	7	3	14	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	1800	83（70）	13	3	17	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ ⬇＋B	1600	60	9	12	17	—	立空	—	打撃	
	ダッシュ A	1500	83	8	9	16	—	全	H 必	打撃	
	ダッシュ B	2400	60	14	3	27	—	全	—	打撃	1～16 対射撃無敵
	前方投げ	2800	50	4	1	22	—	—	—	投げ	
	後方投げ	3200	100	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	1200	50	4	2	21	—	—	—	投げ	
	カウンター	—	—	—	—	全体 27	—	—	—	—	動作中無敵
射撃	【エーテル弾】立ち C	700×n	91（80）	11	—	全体 39	－3／－1／+1	全	JH 必	射撃	2 ごとに発生／Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発
	【エーテル弾】立ち C（タメ）	2200／2400／2800	70	22	—	全体 50	－1／+1／+3	全	JH 必	射撃	
	【エーテル弾】しゃがみ C	700×n	91（80）	11	—	全体 43	－7／－5／－3	全	JH 必	射撃	2 ごとに発生／Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発
	【エーテル弾】しゃがみ C（タメ）	2200／2400／2800	70	22	—	全体 54	－5／－3／－1	全	JH 必	射撃	
	【エーテル弾】ジャンプ C	700×n	91（80）	13		全体 43	—	全	JH 必	射撃	2 ごとに発生／Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発
	【エーテル弾】ジャンプ C（タメ）	2200／2400／2800	70	24	—	全体 54	—	全	JH 必	射撃	
	【エーテル弾】ジャンプ ⬇＋C	700×n	91（80）	13	—	全体 43	—	全	JH 必	射撃	2 ごとに発生／Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発
	【エーテル弾】ジャンプ ⬇＋C（タメ）	2200／2400／2800	70	24	—	全体 54	—	全	JH 必	射撃	
	【拡散弾】立ち C	1200	87	14	16	全体 43	－8	全	JH 必	射撃	レベル上昇で同時に撃ち出す弾数が増加。Lv.1 時 1 個、Lv.2 時 2 個、Lv.3 時 3 個
	【拡散弾】しゃがみ C	1200	87	13	16	全体 47	－13	全	JH 必	射撃	レベル上昇で同時に撃ち出す弾数が増加。Lv.1 時 1 個、Lv.2 時 2 個、Lv.3 時 3 個
	【拡散弾】ジャンプ C	1200	87	15	16	全体 48		全	JH 必	射撃	レベル上昇で同時に撃ち出す弾数が増加。Lv.1 時 1 個、Lv.2 時 2 個、Lv.3 時 3 個
	【拡散弾】ジャンプ ⬇＋C	1200	87	15	16	全体 48	—	全	JH 必	射撃	レベル上昇で同時に撃ち出す弾数が増加。Lv.1 時 1 個、Lv.2 時 2 個、Lv.3 時 3 個
	【拡散弾】拡散部分	600×2	91（80）	射出後 17	—		—	全	JH 必	射撃	各種 C 攻撃発生後 17 で弾が 2WAY になる
	【ナパーム弾】立ち C	1200／1400／1600	87	分裂後 3	8	全体 40	－4	全	JH 必	射撃	12 で 2 発同時に発生／弾は一定距離移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂／レベルで移動距離、攻撃範囲が変化。移動距離は Lv.1 時 41、Lv.2 時 51、Lv.3 時 61
	【ナパーム弾】しゃがみ C	1200／1400／1600	87	分裂後 3	8	全体 45	－8	全	JH 必	射撃	13 で 2 発同時に発生／弾は一定距離移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂／レベルで移動距離、攻撃範囲が変化。移動距離は Lv.1 時 41、Lv.2 時 51、Lv.3 時 61
	【ナパーム弾】ジャンプ C	1200／1400／1600	87	分裂後 3	8	全体 43	—	全	JH 必	射撃	13 で 2 発同時に発生／弾は一定距離移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂／レベルで移動距離、攻撃範囲が変化。移動距離は Lv.1 時 41、Lv.2 時 51、Lv.3 時 61
	【ナパーム弾】ジャンプ ⬇＋C	1200／1400／1600	87	分裂後 3	8	全体 43	—	全	JH 必	射撃	13 で 2 発同時に発生／弾は一定距離移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂／レベルで移動距離、攻撃範囲が変化。移動距離は Lv.1 時 41、Lv.2 時 51、Lv.3 時 61
	【共通】ダッシュ C	2000／2200／2400	70	68	—	全体 40	—	全	JH 必	打撃	相手をサーチする
必殺技	A クレセントムーン	2600・2400	70	6	2・5	着地後 17	－27	立屈・全	—	打撃	1～7 対打撃＆投げ無敵／最大 1 ヒット／空中版は空中ガード可能
	B クレセントムーン	3000・2800	70	6	15	着地後 17	－37	立屈・全	—	打撃	1～20 対射撃無敵／1～7 対投げ無敵／最大 1 ヒット／空中版は空中ガード可能
	クレセントムーン EX	1400×2・2000	87×2・70	7	7（9）2	着地後 14	－37	立屈	—	打撃	1～13 無敵／2 段目ヒット時のみ 3 段目発生／空中版は空中ガード可能／硬直差は地上版の 1 段目のみガードさせたときのもの
	A インヴォーク	1400	91（80）	10	12	17	－8	立屈	超	打撃	
	B インヴォーク	1600	91（80）	14	18（3）3	19	－22	立屈	超	打撃	最大 1 ヒット
	インヴォーク（A 派生）	1800	83	10	15	24	－23	屈	超	打撃	1～3 足元無敵
	インヴォーク（B 派生）	2400	83（60）	30	4	4＋着地 18	－5	立空	超	打撃	1 足元無敵／1～8 対投げ無敵
	インヴォーク EX（移動）	4200	60	6	14	20	—	—	—	—	1～21 対射撃無敵／4～21 足元無敵／移動中、相手に近寄ると攻撃動作に移行
	インヴォーク EX（攻撃）	4200	60	接触後 8	5	35	－19	全	超	打撃	1～7 対射撃無敵／1～12 足元無敵／相手をすり抜ける
	エンハンスリロード	—	—	—	—	全体 31	—	—	—	—	A 版はエーテル弾、B 版は拡散弾、C 版はナパーム弾へ移行する／15 でモード変更
	A クレイモア	3400	60	17	1	26	－3	立屈	超	打撃	
	B クレイモア	4200	60	36	1	24	±0	立	超	打撃	
	クレイモア EX	4600	60	20	2	37	－14	立屈	超	打撃	
ブライド必殺技	【エーテル弾】エンハンスショット	1600／1800／2000	70	20	—	全体 51	－4	全	JH	射撃	レベル上昇で攻撃判定が拡大／複数回ヒットする／硬直差は密着でガード（1 ヒットのみ）させたときのもの
	【拡散弾】エンハンスショット	1000・600×2・300×4	91（80）・95×6	17	16・18・端まで	全体 45	—	全	JH	射撃	レベル上昇で同時に撃ち出す弾数が増加。Lv.1 時 1 個、Lv.2 時 2 個、Lv.3 時 3 個
	【ナパーム弾】エンハンスショット（Lv.1）	1200×3	87	分裂後 43	8	全体 49	—	全	JH	射撃	17 で発生。弾は 81 移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂する
	【ナパーム弾】エンハンスショット（Lv.2）	1400×3	87	分裂後 43	8	全体 49		全	JH	射撃	17 で発生。弾は 111 移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂する
	【ナパーム弾】エンハンスショット（Lv.3）	1600×3	87	分裂後 43	8	全体 49	—	全	JH	射撃	17 で発生。弾は 131 移動 or 相手に接近 or 敵弾に接触すると分裂する
	エーテルミサイル	1000×n	83	33	—	全体 53	+19／+23／+27	全	JH	射撃	弾は 4 ごと発生／Lv.1 時 4 発、Lv.2 時 5 発、Lv.3 時 6 発／相手の位置をサーチする
	（空中）エーテルミサイル	1000×n	83	32	—	着地まで	—	全	JH	射撃	弾は 4 ごと発生／Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発／相手の位置をサーチする
超必殺技	ヴァルキリーペネトレイター	1600・7000	100・50	0＋13	17	39	－28	立屈		打撃	1～16 無敵／17～29 対射撃＆投げ無敵、足元無敵／1 段目ヒット時相手をロックする
	ヴァルキリーペネトレイター（クライマックス版）	0・12800	100・50	0＋7	15	36	－31	立屈	—	打撃	1～10 無敵／11～23 対射撃＆投げ無敵、足元無敵／1 段目ヒット時相手をロックする

帷 乃亜 Noah Tobari

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	700	91（80）	7	6	11	－1	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	2000	70	14	6	26	+1	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ A	500	91（70）	6	2	12	－2	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1900	83	11	8	15	－2	屈	H 必	打撃	
	⬋＋A	1200	87（80）	10	4	19	+3	屈	H 必	打撃	
	⬋＋B	1800	83（70）	11	9	23	+1	立屈	H 必	打撃	
	ジャンプ A	700	91（80）	8	8	14	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	1700	83（70）	13	10	16	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ ➡＋B	1800	83（70）	17	6	32	—	立空	H 必	打撃	
	ダッシュ A	1400	83	10	5	23	—	全	必	打撃	
	ダッシュ B	2300	60	10	10	29	—	全	—	打撃	1～17 対射撃無敵
	前方投げ	2800	100	4	1	22	—	—	—	投げ	
	後方投げ	0	70	4	1	22	—	—	—	投げ	投げ成功時 16 有利（14 までつながる）
	空中投げ	2600	50	4	2	21	—	—	—	投げ	
	カウンター	800×6	50	12	2×6	30	－9	全	—	射撃	1～10 無敵
射撃	立ち C＆しゃがみ C	—	—	36	288／384／480	全体 30	—	全	JH 必	—	ボタン押しっぱなしで設置位置が変化＆全体硬直増加（最大 89）／ボタン離し後 8 で動作終了／最大 3 個まで設置可能／レベル上昇で設置物の大きさ、時間が増加
	➡＋C	500×3	91	12	34	全体 38	－5	全	JH 必	射撃	ボタン連打で 16 ごとに射撃可能（Lv.1 時 3 セット、Lv.2 時 4 セット、Lv.3 時 5 セットまで）／設置物を破裂可能
	⬅＋C（Lv.1）	800×4	91（80）	16	4×4	全体 45	－3	全	JH 必	射撃	空中版は全体 49
	⬅＋C（Lv.2）	800×5	91（80）	16	4×5	全体 45	+1	全	JH 必	射撃	空中版は全体 49
	⬅＋C（Lv.3）	800×6	91（80）	16	4×5・2	全体 45	+5	全	JH 必	射撃	空中版は全体 49
	ジャンプ C	—	—	36	288／384／480	全体 33	—	全	JH 必	—	ボタン押しっぱなしで設置位置が変化＆全体硬直増加（最大 92）／ボタン離し後 8 で動作終了／最大 3 個まで設置可能／レベル上昇で設置物の大きさ、時間が増加

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）



ドーン Dawn

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	800	95（70）	8	5	12	－1	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	2600	70	12	8	18	－5	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ A	700	87（70）	6	3	10	－1	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	2600	87（80）	21	5	11	＋5	屈	H 必	打撃	
	➡＋A	2000	87（60）	24	3	21	－8	立	必	打撃	
	⬊＋A	1000 × 3	87（70）	10	3・1・2	15	－1	屈	―×2・H 必	打撃	
	⬊＋B	2800	50	11	3	23	－5	立屈	―	打撃	
	ジャンプ A	1400	87	9	3	10	―	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	2800	60	12	24	9	―	立空	―	打撃	
	ジャンプ ⬊＋A	1000 × 3	91（70）	10	2・1・2	19		立空	×2・H 必	打撃	
	ダッシュ A	2600	60	7	2	22	―	全	―	打撃	
	ダッシュ B	1400 × 2・2000	83	16	4・4・6	18	―	全	―	打撃	1～29 対射撃無敵
	前方投げ	3600	50	4	1	22			―	投げ	
	後方投げ	3400	100	4	1	22	―	―	―	投げ	
	空中投げ	3600	70	4	2	21	―	―		投げ	
	カウンター	1000	50	7	14	4	＋10	全		打撃	
射撃	立ち C	2600／2800／3200	70	26	―	全体 54	＋3	全	JH 必	射撃	レベル上昇で弾の横幅が拡大＆弾速が速くなる
	しゃがみ C	700／800／900	83	20	48／58／68	全体 46	＋1	全	JH 必	射撃	同時に 3 発発生／ヒット時毒効果
	しゃがみ C（タメ）	1000／1100／1200	87	35	58／68／78	全体 61	＋1	全	JH 必	射撃	同時に 5 発発生／ヒット時毒効果
	⬅＋C	700／800／900	83	26	48／58／68	全体 48	＋5	全	JH 必	射撃	同時に 3 発発生／ヒット時毒効果
	⬅＋C（タメ）	1000／1100／1200	87	44	58／68／78	全体 66	＋5	全	JH 必	射撃	同時に 5 発発生／ヒット時毒効果
	ジャンプ C	2600／2800／3200	70	30	―	全体 58	―	全	JH 必	射撃	レベル上昇で弾の横幅が拡大＆弾速が速くなる
	ジャンプ ⬅＋C	700／800／900	83	26	48／58／68	全体 52	―	全	JH 必	射撃	同時に 3 発発生／ヒット時毒効果
	ジャンプ ⬅＋C（タメ）	1000／1100／1200	87	44	58／68／78	全体 70	―	全	JH 必	射撃	同時に 5 発発生／ヒット時毒効果
	ダッシュ C	1600／1800／2000	70	15	18／22／26	全体 39	―	全	JH 必	射撃	ヒット時毒効果
特殊技	毒	3／4／5	―	―	246／366／486	―	―	―	―	―	攻撃力は 1 フレームで減る体力／毒状態中に毒効果の攻撃をヒットさせると効果時間が上書きされる／一定時間経過 or 相手の攻撃をくらう or ガードで解除
必殺技	A グラップストリンガー	2500	100	18	4	21	－13	全	―	打撃	1 段目ヒット時相手をロックする
	B グラップストリンガー	2500	100	27	4	21	－13	全	―	打撃	1 段目ヒット時相手をロックする
	グラップストリンガー EX	6000	100	13	3	17	－8	全	―	打撃	9～20 腕部分対射撃無敵／1 段目ヒット時相手をロックする
	A バスタータックル	3400	70	12	16	16	－7	立屈	超	打撃	
	B バスタータックル	4200	60	22	16	39	－14	立屈	―	打撃	22～43 対射撃無敵
	バスタータックル EX	3000・2500	83（60）・50	13	16	23	－15	立屈	超	打撃	1～13 対打撃無敵／1 段目ヒット時のみ 2 段目発生
	A タックオールツーアーミー	5200	100	10	1	33	―	―	―	投げ	
	B タックオールツーアーミー	5600	100	8	1	35	―	―	―	投げ	
	タックオールツーアーミー EX	6600	100	3	1	30	―	―	―	投げ	1～3 対投げ無敵
	A テイクオールツーアーミー	0・600 × 4・1000	100・95 × 5	8	2	22	―	全	―	打撃	1 段目ヒット時相手をロックする
	B テイクオールツーアーミー	0・4000	83	14	2	26	―	立空	―	打撃	1 段目ヒット時相手をロックする
	テイクオールツーアーミー EX	0・600 × 4・1000・2000	100・95 × 5・83	6	2	26	―	全	―	打撃	1 段目ヒット時相手をロックする
プライド必殺技	スプラッシュトゥブラック（Lv.1）	600 × 10	91	22	3×10	19	＋6	全	JH	射撃	
	スプラッシュトゥブラック（Lv.2）	800 × 14	87	21	2×14	22	＋4	全	JH	射撃	
	スプラッシュトゥブラック（Lv.3）	600 × 19	91	19	2×19	14	＋12	全	JH	射撃	
	デビルフィッシュ（Lv.1）	1800	83	58	385	全体 42	―	全	JH	射撃	相手を追尾する／66 で方向修正。以降 64 ごとに方向修正する
	デビルフィッシュ（Lv.2）	2000	83	58	449	全体 42	―	全	JH	射撃	相手を追尾する／66 で方向修正。以降 64 ごとに方向修正する
	デビルフィッシュ（Lv.3）	2200	83	58	577	全体 42	―	全	JH	射撃	相手を追尾する／66 で方向修正。以降 64 ごとに方向修正する
超必殺技	バニシングバニッシャー	10000	100	2＋0	1	22	―	―	―	投げ	1～暗転中無敵
	バニシングバニッシャー（クライマックス版）	14100	50	2＋0	1	22	―	―	―	投げ	1～暗転中無敵

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
射撃	ジャンプ ➡＋C＆ジャンプ ⬊＋C	500 × 3	91	12	34	全体 42	―	全	JH 必	射撃	ボタン連打で 16 ごとに射撃可能（Lv.1 時 3 セット、Lv.2 時 4 セット、Lv.3 時 5 セットまで）／設置物を破裂可能
	ダッシュ C	1800／2000／2200	83（60）	31	16	全体 28	―	全	JH 必	打撃	
	C 設置（破裂）	備考参照	91（80）	7	20／24／28	―	―	全	―	射撃	レベル上昇で攻撃力と弾数が増加／攻撃力は Lv.1 時 1000 × 4、Lv.2 時 1100 × 5、Lv.3 時 1200 × 6
必殺技	A ソニックリング	500 × 5	95（80）	11	20	16	－5	全	超	打撃	
	B ソニックリング	400 × 9	95	25	32	13	±0	全	超	打撃	
	ソニックリング EX	700 × 7	91	5	19	14	－9	全	超	打撃	
	A シルフィード	―	―	―	―	全体 28	―	全	J	―	1～9 対射撃無敵
	B シルフィード	―	―	―	―	全体 37	―	全	J	―	1～23 対射撃無敵
	シルフィード EX	3600	70	4	6	19	―	全	J	打撃	1～9 対射撃無敵
	A フェアリーグレイス	―	―	―	―	全体 23	―	全	J	―	1～13 対射撃無敵／1 のみ対投げ無敵
	B フェアリーグレイス	―	―	―	―	全体 19	―	全	J	―	1～11 対射撃無敵／1 のみ対投げ無敵
	フェアリーグレイス EX	3400	50	4	10	15	－4	全	―	打撃	1～17 対射撃無敵／1 のみ対投げ無敵／2～13 上半身無敵
プライド必殺技	ワールウインド（Lv.1）	600 × 12	91（80）	39	29	全体 51	＋34	全	JH	射撃	
	ワールウインド（Lv.2）	600 × 17	91（80）	39	39	全体 51	＋44	全	JH	射撃	
	ワールウインド（Lv.3）	600 × 22	91（80）	39	49	全体 51	＋54	全	JH	射撃	
	シックルウインド（Lv.1）	600 × 6	91（80）	55	34	全体 55	＋51	全	JH	射撃	35 で相手の位置をサーチ
	シックルウインド（Lv.2）	700 × 6	91（80）	53	34	全体 55	＋49	全	JH	射撃	35 で相手の位置をサーチ
	シックルウインド（Lv.3）	800 × 6	91（80）	51	34	全体 55	＋47	全	JH	射撃	35 で相手の位置をサーチ
	（空中）シックルウインド（Lv.1）	600 × 6	91（80）	56	34	全体 59	―	全	JH	射撃	36 で相手の位置をサーチ
	（空中）シックルウインド（Lv.2）	700 × 6	91（80）	54	34	全体 59	―	全	JH	射撃	36 で相手の位置をサーチ
	（空中）シックルウインド（Lv.3）	800 × 6	91（80）	52	34	全体 59	―	全	JH	射撃	36 で相手の位置をサーチ
	スピリトリック（Lv.1）	―	―	78	―	全体 43	―	全	JH	―	設置した飛び道具を破裂する（近いものほど早く破裂する）
	スピリトリック（Lv.2）	―	―	77	―	全体 40	―	全	JH	―	設置した飛び道具を破裂する（近いものほど早く破裂する）
	スピリトリック（Lv.3）	―	―	76	―	全体 37	―	全	JH	―	設置した飛び道具を破裂する（近いものほど早く破裂する）
	（空中）スピリトリック	―	―	66	―	全体 45	―	全	JH	―	設置した飛び道具を破裂する（近いものほど早く破裂する）
超必殺技	セレスティアルインパクト	400・1500・7000	87・100	18＋0	1（11）6	全体 80	－29	立屈・全	―	打撃・射撃	1～暗転後 23 まで無敵／射撃部分は相手の位置をサーチする／硬直差は射撃部分をガードさせたときのもの／暗転中ガードのみ可能
	セレスティアルインパクト（クライマックス版）	400・1500・7000・200or300 × n	87・100・95 × n	18＋0	1（11）6	全体 80	－29	立屈・全	―	打撃・射撃	1～暗転後 23 まで無敵／射撃部分は相手の位置をサーチする／硬直差は射撃部分をガードさせたときのもの／暗転中ガードのみ可能／最後の風部分は、攻撃力 200 と 300 がランダムでヒットする

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）



ダスク Dusk

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	800	91（70）	7	2	4	＋6	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	400 × 2・1600	95 × 2・83	9	2 (2) 2 (2) 2	14	＋5	立屈	H 必	打撃	3 段目のみキャンセル可能
	立ち B（タメ）	400 × 2・1600・400 × 2・1600	95 × 2・83・95 × 2・83	9	備考参照	10	＋7	立屈	H 必	打撃	持続は 2（2）2（2）2（10）2（4）2（4）4／3、6 段目のみキャンセル可能
	しゃがみ A	600	91（70）	5	2	8	＋2	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	3000	60	9	3	29	－11	立屈	必	打撃	
	➡＋A	1800	83	8	3	16	＋2	立屈	H 必	打撃	
	➡＋B	2800	60	21	2	20	－1	立	H 必	打撃	
	↙＋A	1400	87（70）	7	8	11	－3	屈	H 必	打撃	
	ジャンプ A	1000	87（70）	5	2	23	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	2600	60	14	4	24	—	立空	—	打撃	
	ジャンプ下方向＋B	2400	60	14	4	36	—	立空	H 必	打撃	レバー↙時前方、⬇時真上、↘時後方に跳ね返る
	ダッシュ A	1400	83	8	3	21	—	全	—	打撃	
	ダッシュ B	2800	60	10	3	31	—	全	—	打撃	
	前方投げ	300 × 12	95 × 11・50	4	1	22	—	—	H	投げ	1 ～ 21 対射撃無敵
	後方投げ	2800	50	4	1	22	—	—	H	投げ	
	空中投げ	2400	50	4	2	21	—	—	—	投げ	
	カウンター	1000	50	3	4	41	－17	全	—	打撃	1 ～ 4 無敵
射撃	立ち C	200 × 4・1600	95（80）× 4・83（70）	19	7・6・6・7・—	全体 52	＋24	全	JH 必	射撃	5 段目発生時弾移動開始、相手を追尾する／5 段目の攻撃力は Lv.1 時 1600、Lv.2 時 1800、Lv.3 時 2000／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	立ち C（タメ）	200 × 6・2400	95（80）× 6・70	19	7・6 × 4・7・—	全体 69	＋30	全	JH 必	射撃	5 段目発生時弾移動開始、相手を追尾する（通常版より追尾性能が高く、弾速が遅い）／5 段目の攻撃力は Lv.1 時 2400、Lv.2 時 2600、Lv.3 時 2800／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	しゃがみ C	1000／1100／1200	87（80）	23	43／59／75	全体 47	＋3	全	JH 必	射撃	データは 1 発のもの／同時に 6 発発生／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	しゃがみ C（タメ）	備考参照	95（80）× 2・87（80）	38	33・33・9	全体 62	—	全	JH 必	射撃	データは 1 発のもの／同時に 6 発発生／攻撃力は Lv.1 時 400 × 2・1000、Lv.2 時 500 × 2・1100、Lv.3 時 600 × 2・1200／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	➡＋C & ⬅＋C	2400／2600／2800	70	接触後 1	20	全体 38	＋38	全	JH 必	射撃	32 で地雷を設置／設置時間は Lv.1 時 157、Lv.2 時 205、Lv.3 時 253／攻撃をくらう or 設置時間経過で地雷消失／➡＋C は前方、⬅＋C は後方に移動／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	ジャンプ C	1000／1100／1200	87（80）	29	43／59／75	全体 46	—	全	JH 必	射撃	データは 1 発のもの／同時に 6 発発生／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	ジャンプ C（タメ）	備考参照	95（80）× 2・87（80）	36	33・33・9	全体 55	—	全	JH 必	射撃	データは 1 発のもの／同時に 6 発発生／攻撃力は Lv.1 時 400 × 2・1000、Lv.2 時 500 × 2・1100、Lv.3 時 600 × 2・1200／レベル上昇で攻撃判定が拡大
	ダッシュ C	1600／1800／2000	50	63	8	全体 38	—	全	JH 必	射撃	相手がカーズ状態時、相手をサーチする／レベル上昇で攻撃判定が拡大
特殊技	壁張り付き	—	—	—	—	—	—	—	—	—	レバー⬆で上、⬇で下に移動可能／空中ガード可能（ガード後は壁から離れる）／派生技のみ出せる／レバー➡or 一定時間（137）で壁から離れる（全体 12、15 から技を出せる）
	壁張り付き中 A	3200	60	3	6	27	—	全	—	打撃	動作後壁から離れる
	壁張り付き中 B	2200	83	3	16	13	—	全		打撃	3 ～ 18 対射撃無敵／13 で壁から離れる
	壁張り付き中 C	200 × 4・2400	95（80）× 4・70	9	4・3・3・4・	全体 37		全	JH	射撃	14 で壁から離れる／5 段目発生時弾移動開始、相手を追尾する／5 段目の攻撃力は Lv.1 時 2400、Lv.2 時 2600、Lv.3 時 2800／レベル上昇で攻撃判定が拡大
必殺技	A 堕落のバラッド	3200	50	6	6	37	－22	立屈	超	打撃	1 ～ 5 上半身無敵／上部のみ補正 60
	B 堕落のバラッド	3200	50	22	6	35	－20	立屈	超	打撃	1 ～ 45 対射撃無敵
	堕落のバラッド EX	1800 × 2・3200	87（80）× 2・60	10	2 (7) 2 (7) 6	39	－24	立屈	—× 2・超	打撃	1 ～ 33 対打撃 & 対射撃無敵
	（空中）A 堕落のバラッド	3200	50	8	4	40	—	全	—	打撃	動作中に着地した場合、着地後硬直 12
	（空中）B 堕落のバラッド	3200	50	21	4	30	—	全	—	打撃	1 ～ 34 対射撃無敵／動作中に着地した場合、着地後硬直 12
	（空中）堕落のバラッド EX	1800 × 2・3200	87（80）× 2・60	9	2 (7) 2 (7) 4	着地後 15	—	全	—	打撃	1 ～ 30 対打撃 & 対射撃無敵
	A 野良犬のギグ	—	—	—	—	39＋着地 23	—	—	—	—	移動中は相手をすり抜ける／壁に接触すると壁張り付きに以降／硬直は空振り時の全体硬直
	B 野良犬のギグ	—	—	—	—	41＋着地 25	—	—	—	—	壁に接触すると壁張り付きに以降／硬直は空振り時の全体硬直
	野良犬のギグ EX	3200	70	9	9	23＋着地 23	－32	全		打撃	1 ～ 30 対射撃無敵／移動中は相手をすり抜ける／壁に接触すると壁張り付きに以降
	AorB 自虐のエレジー（当て身）	—	—	7	32	14	—	—	—	—	1 ～ 39 対射撃無敵／7 ～ 39 当て身可能／打撃 & 射撃を当て身する
	AorB 自虐のエレジー（反撃）	—	—	—	—	全体 15	—	—	—	—	8 でワープ／ワープ位置は A 版が相手の手前空中、B 版が相手の裏側空中
	自虐のエレジー EX（当て身）	—	—	4	32	10	—	—	—	—	1 ～ 35 対射撃無敵／4 ～ 35 当て身可能／打撃 & 射撃を当て身する
	自虐のエレジー EX（反撃）	1500 × 5	83	19	22	全体 45	＋21	全	—	射撃	19 で相手の真下にワープ／1 ごとに攻撃判定が 5 回発生
プライド必殺技	ハウントカーズ（Lv.1）	—	—	31	127	全体 50	—	—	JH	—	アスタロトに触れるとカーズ状態にする／カーズ状態は攻撃をくらう or 特定の技を使用すると解除／レベル上昇で射程距離 & 弾速が上昇
	ハウントカーズ（カーズ状態）	5200／5600／6000	60	51	1	全体 70	—	ガ不	—	射撃	相手がカーズ状態時のみ使用可能／相手をサーチする
	ブラッドティアーズ	400 × 16	95（80）	32		全体 102	＋4	全	JH	射撃	5 ごとに攻撃判定発生（持続 1）。16 回発生する／相手がカーズ状態時、相手をサーチする／レベル上昇で攻撃範囲か拡大
超必殺技	殺戮の雨はサイケデリック	3200・8600	70・50	0＋9	4	36	－15	立屈	—	打撃	1 ～ 12 無敵／1 段目ヒット時相手をロックする
	殺戮の雨はサイケデリック（クライマックス版）	3200・12200	70・50	0＋9	4	36	－15	立屈	—	打撃	1 ～ 12 無敵／1 段目ヒット時相手をロックする



イヴ Eve

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	800	91（80）	8	2	16	－6	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	2500	50	7	3	20	－2	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ A	700	87（70）	6	4	13	－5	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1600	70	10	6	12	＋3	屈	H 必	打撃	
	➡＋A	1400	91（80）	10	5	18	－7	立屈	H 必	打撃	
	➡＋B	2500	70	25	3	23	－5	立	H 必	打撃	ボタン押しっぱなしでフェイント（全体 50）に移行
	↙＋A	1000	87（70）	10	10	12	－6	屈	H 必	打撃	
	ジャンプ A	1200	87	9	3	6	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	2000	70	12	8	21	—	立空	H 必	打撃	
	ダッシュ A	1600	83	8	3	19	-	全	H 必	打撃	
	ダッシュ B	2000	60	13	6	27	—	全	—	打撃	1 ～ 18 対射撃無敵
	前方投げ	2500	50	4	1	22	—	—	—・H	投げ	
	後方投げ	3000	100	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	2000	50	4	2	29	—	—	—・H	投げ	
	カウンター	1000	50	7	17	24	－12	全	—	打撃	
射撃	立ち C	1000・900	70・83（70）	7	11	全体 42	±0	全	—・JH 必	射撃	発生、持続は 1 段目のもの／2 段目発生 21／レベル上昇で弾速が速くなる
	立ち C（タメ）	1000・900 × n	70・83（70）× n	7	11	全体 52	＋2	全	—・JH 必	射撃	発生、持続は 1 段目のもの／レベル上昇で弾速が速くなる & 弾数増加／Lv.1 時 2 発、Lv.2 時 3 発、Lv.3 時 4 発を 34 目に同時に発生
	しゃがみ C（Lv.1）	1200	83（70）	25	151	全体 47	＋13	全	JH 必	射撃	
	しゃがみ C（Lv.2）	1200・1400	83（70）	27	151	全体 53	＋9	全	JH 必	射撃	
	しゃがみ C（Lv.3）	1600・1200・1400	83（70）	30	151	全体 60	＋5	全	JH 必	射撃	
	➡＋C	1000	70	14	41	全体 33	＋2	全	JH 必	射撃	レベル上昇で弾速が速くなる
	➡＋C（タメ）	1000 × 2	70・83	14	41	全体 52	＋1	全	—・JH 必	射撃	発生、持続は 1 段目のもの／2 段目発生 32／レベル上昇で弾速が速くなる
	ジャンプ C	1000・900	70・83（70）	7	11	全体 46	—	全	—・JH 必	射撃	発生、持続は 1 段目のもの／2 段目発生 21 レベル上昇で弾速が速くなる
	ジャンプ C(タメ)	1000・900 × 2	70・83（70）× 2／× 3	7	11	全体 51	—	全	—・JH 必	射撃	
	ジャンプ⬇＋C	備考参照	83（70）	24	地面まで	全体 50	—	全	JH 必	射撃	攻撃力は Lv.1 時 1200、Lv.2 時 1200・1400、Lv.3 時 1600、1200・1400／Lv.3 のみ発生 25
	ダッシュ C	備考参照	83	21	備考参照	全体 30	—	全	JH 必	射撃	攻撃力：Lv.1 時 600 × 3、Lv.2 時 600・700 × 3、Lv.3 時 800 × 5／持続：Lv.1 時 10・11・3、Lv.2 時 8・9・9・3、Lv.3 時 6・10・10・5・3

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）



リヒト・ウルフスタン・シュヴァルツ Licht Wulfstan Schwarz

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ちA	1100	91（80）	9	4	14	－2	立屈	H必	打撃	
	立ちB	1600・400×6	95（80）	12	2（2）1×6	29	＋3	立屈・全×6	—×6・H必	打撃	
	しゃがみA	600	95（70）	7	2	12	－2	屈	H必	打撃	
	しゃがみB	2000	60	15	5	23	－5	屈	H	打撃	
	➡＋A	500×2・700	95（80）・95・87	7	3×3	14	－1	立屈	—・H必×2	打撃	
	➡＋B	500×9	95（80）・95×7・70	19	1×9	38	±0	立屈	—×8・H	打撃	
	ジャンプA	1000	91（80）	8	3	16	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプB	700×9	91（80）	13	2×9	7	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプ➡＋A	500×2・700	95×2・87	10	3×3	15	—	立空	—・H必×2	打撃	
	ダッシュA	1500	83	9	2	28	—	全	必	打撃	
	ダッシュB	1300×3	87	13	2×3	33	—	全	—	打撃	1～14対射撃無敵
	前方投げ	1500・2000	83・50	4	1	22	—	—	—・H	投げ	
	後方投げ	3400	100	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	400×4・2000	91×4・50	4	2	21	—	—	—×4・H	投げ	
	カウンター	1000	50	16	3	32	－10	全	—	打撃	1～18無敵
射撃	立ちC	800	91（80）	19	—	全体50	－12／－6／－6	全	JH必	射撃	Lv.1.：同時に3発発生／Lv.2：19で2発、25で2発発生／Lv.3：19で2発、25で3発発生
	立ちC（タメ）	800	91（80）	30	—	全体87	－12／－6／－6	全	JH必	射撃	Lv.1：12ごとに3→2→1発と発生／Lv.2：6ごとに2→2→1→2→2発と発生／Lv.3：6ごとに2→3→2→2→1→2発と発生
	しゃがみC	800	91（80）	13	—	全体44	－10／－10／－4	全	JH必	射撃	Lv.1：同時に2発発生／Lv.2：同時に3発発生／Lv.3：13で2発、19で2発発生
	しゃがみC（タメ）	800	91（80）	21	—	全体61	－7／－7／－1	全	JH必	射撃	Lv.1：21で2発、33で1発発生／Lv.2：21で3発、33で2発発生／Lv.3：6ごとに2→2→1→2発と発生
	➡＋C	1800	83	108	2	全体55	—	全	JH必	射撃	
	➡＋C	1800×2	83	105	2（16）2	全体55	—	全	JH必	射撃	
	➡＋C	1800×3	83	102	2（16）2（13）2	全体55	—	全	JH必	射撃	
	ジャンプC	800	91（80）	13	—	全体45	—	全	JH必	射撃	Lv.1：同時に2発発生／Lv.2：同時に3発発生／Lv.3：13で2発、19で2発発生
	ジャンプC（タメ）	800×n	91（80）	21	—	全体62	—	全	JH必	射撃	Lv.1：21で2発、33で1発発生／Lv.2：21で3発、33で2発発生／Lv.3：6ごとに2→2→1→2発と発生
	ジャンプ⬇＋C	800	91（80）	14	—	全体46	—	全	JH必	射撃	Lv.1：同時に2発発生／Lv.2：同時に3発発生／Lv.3：14で2発、20で2発発生
	ジャンプ⬇＋C（タメ）	800×n	91（80）	22	—	全体63	—	全	JH必	射撃	Lv.1：22で2発、34で1発発生／Lv.2：22で3発、34で2発発生／Lv.3：6ごとに2→2→1→2発と発生
	ジャンプ⬅＋C	1000×3／1100×3／1200×3	91（80）	備考参照	4×3	全体58	—	全	JH必	射撃	接地or相手or敵弾に触れてから1で発生
	ダッシュC	400×8／×10／×12	95（80）	48	備考参照	全体31	—	全	JH必	射撃	Lv.1時8ヒット、Lv.2時10ヒット、Lv.3時12ヒット／持続は4×ヒット数
必殺技	Aアングリッフ	600×6	91	10	備考参照	16	＋5	全	超	打撃	ボタン連打で攻撃回数増加／持続は2（3）2（4）2（4）2（4）2（4）2
	Bアングリッフ	600×9	91	18	備考参照	6	＋15	全	超	打撃	ボタン連打で18ヒットになる／持続は2（1）2（2）2（2）2（2）2（2）2（2）2（2）2（2）2
	アングリッフEX	800×6・4000	91×6・50	8	備考参照	14	＋15	全	—	打撃	6段目ヒット時7段目発生／持続は2（1）2（2）2（2）2（2）2（2）2
	Aラウム	500×7	95	8	20	28	—	全	—	打撃	
	Bラウム	500×7	95	12	20	28	—	全	—	打撃	
	ラウムEX	600×5・700×5	95（80）	9	16（9）14	27	—	全	—	打撃	44～60対投げ無敵
	Aシュトゥルム	800×5	91×4・50	16	14	27	－8	全	超	打撃	1～17上半身対打撃無敵／低い位置のみ空中ガード不能
	Bシュトゥルム	700×7	91	19	14	27	－8	全	超	打撃	1～32対射撃無敵／1～18上半身無敵
	シュトゥルムEX	900×8	91×7・50	15	16	39	－18	全	—	打撃	1～32対打撃＆射撃無敵
プライド必殺技	あっちいってしっしっ（Lv.1）	1500	70	53	192	全体64	＋23	全	JH	射撃	
	あっちいってしっしっ（Lv.2）	1500	70	53	216	全体64	＋23	全	JH	射撃	
	あっちいってしっしっ（Lv.3）	1500	70	53	240	全体64	＋23	全	JH	射撃	
	しょうがないね	—	—	66	181	全体68	—	—	JH	—	持続時間中フォースゲージ増加。最大増加量はLv.1時11%、Lv.2時22%、Lv.3時33%（1本分）／空中版Lv.2、Lv.3のみ発生72／65ハニエルにやられ判定発生
	だいじょうぶ?	—	—	66	181	全体68	—	—	JH	—	持続時間中体力回復。最大回復量はLv.1時2100、Lv.2時2800、Lv.3時3500／65ハニエルにやられ判定発生
超必殺技	エントリヒ・レクイエム	300×30	100	0＋16	120	40	－16	全	—	射撃	
	エントリヒ・レクイエム（クライマックス版）	300×39・1500	100×39・50	0＋16	124	36	－14	全	—	打撃	1～19無敵

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
必殺技	A薔薇花葬脚	2000	83	16	地面まで	着地後13	＋7	立空	—	打撃	硬直差は足元にガードさせたときのもの
	B薔薇花葬脚	2000	83	16	地面まで	着地後13	＋7	立空	—	打撃	硬直差は足元にガードさせたときのもの
	薔薇花葬脚EX	1000×n	95（70）	11	地面まで	着地後3	＋12	立空	—	打撃	硬直差は足元にガードさせたときのもの
	A翠星連舞脚（1段目）	1200	91（80）	10	6	15	±0	立屈	超	打撃	3～追加技へ移行可能
	B翠星連舞脚（1段目）	1200	87（80）	18	4	11	＋6	立屈	超	打撃	4～追加技へ移行可能
	翠星連舞脚EX（1段目）	1500・1400	91（70）・91	6	9	全体31	＋3	全・立屈	—・超	打撃	発生、持続は1段目のもの／2段目発生11、持続6／4～追加技へ移行可能（1段目発生前に追加技へ移行しても1段目は発生する）
	A翠星連舞脚（2段目）	1200	95（80）	11	3	10	＋8	立屈	超	打撃	9～追加技へ移行可能
	B翠星連舞脚（2段目）	1200	87（70）	14	3	18	±0	立屈	超	打撃	12～追加技へ移行可能
	翠星連舞脚EX（2段目）	1500・1400	91（70）・91（80）	6	10	全体26	＋11	全・立屈	—・超	打撃	発生、持続は1段目のもの／2段目発生14、持続3／12～追加技へ移行可能
	A翠星連舞脚（3段目）	1800	91（80）	11	1	15	＋6	立空	—	打撃	
	B翠星連舞脚（3段目）	1800	87（70）	11	1	16	＋5	立空	—	打撃	
	翠星連舞脚EX（3段目）	1500・2000	91（70）・91（80）	4	10	全体25	＋8	全・立屈	—	打撃	発生、持続は1段目のもの／2段目発生12、持続1
	A追加入力（⬇⬋⬅）①（1段目から移行）	1800	83	17	1	4	＋11	立空	—	打撃	
	A追加入力（⬇⬋⬅）①（2段目から移行）	1800	83	17	1	12	＋3	立空	—	打撃	
	B追加入力（⬇⬋⬅）①（1段目から移行）	1500	70	23	2	9	＋10	立	超	打撃	
	B追加入力（⬇⬋⬅）①（2段目から移行）	1500	70	25	2	10	＋9	立	超	打撃	
	追加入力（⬇⬋⬅）①EX	1200×3	91（80）	11	4・8・4	8	±0	屈	超	打撃	
	AorB追加入力（⬅タメ➡）②	2000	83	15	4	19	－2	屈	超	打撃	1～11無敵
	追加入力（⬅タメ➡）②EX	2200	83	16	4	19	－2	屈	超	打撃	1～12無敵
	A胡蝶乱舞脚	800×3	91	16	2（2）2（2）2	18＋着地12	－20	全	—	打撃	1～13ひざ下無敵／着地後2～BorEX版に移行可能
	B胡蝶乱舞脚	800×3	95	10	2（2）2（2）2	26＋着地10	－30	全	—	打撃	1～7足元無敵／着地後2～EX版に移行可能／硬直差は2段目までガードさせたときのもの
	胡蝶乱舞脚EX	1000×6	95×4・50	20	2（2）2（2）2（4）2（2）2（2）2	20	－31	全	—	打撃	1～20無敵／硬直差は1段目までガードさせたときのもの
プライド必殺技	バグズショット（Lv.1）	2200／2500／2800	83	43	—	全体42	—	全	JH	射撃	波状に移動する／レベル上昇で軌道の幅が狭くなり、高さが高くなる
	インモラルホールド（Lv.1）	800	70	44	—	全体37	—	全	JH	打撃	ヒット時83捕縛する
	インモラルホールド（Lv.2）	1000	83	40	—	全体37	—	全	JH	打撃	ヒット時83捕縛する
	インモラルホールド（Lv.3）	1200	83	36	—	全体37	—	全	JH	打撃	ヒット時83捕縛する
超必殺技	スパンキングローゼスシュート	6000・5000	83・100	0＋6	4	全体76	－63	立屈・全	—	打撃	ベルゼブブ部分発生10
	スパンキングローゼスシュート（クライマックス版）	4000・2000・7200	83・100	0＋6	4	全体102	－58	立屈・全	—	打撃	1～45無敵／ベルゼブブ部分発生10／ベルゼブブヒット時相手をロックする／通常版よりベルゼブブの打点が高い

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）



皇 にいな Nina Sumeragi

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	1000	91（80）	8	4	15	－3 [＋15]	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	1400	87	10	6	23	－14[＋4]	立屈	H 必	打撃	
	立ち B（タメ）	1400・1600	87・87（70）	10	6（10）3	17	＋1 [＋12]	立屈・立	H 必	打撃	
	しゃがみ A	700	95（70）	6	3	12	－3 [＋23]	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1900	70	13	4	25	－8[＋1]	立屈	H 必	打撃	
	➡＋A	1400	87（80）	14	4	16	－4 [＋13]	立屈	H 必	打撃	
	➡＋A（タメ）	2400	83（70）	23	4	15	＋6[－1]	立屈	H 必	打撃	
	➡＋B	2200	83	16	6	23	－6[－2]	立屈	H 必	打撃	
	⬉＋B	2400	70	17	2	33	－14[－5]	屈	H 必	打撃	
	ジャンプ A	900	91（80）	9	4	18	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	2000	70	14	4	20	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ ⬇＋B	2200	70	13	5	22	—	立空	H 必	打撃	
	ダッシュ A	1500	83	8	4	22	—	全	必	打撃	
	ダッシュ B	2500	70	13	2	26	—	全	—	打撃	1～14 対射撃無敵
	前方投げ	700×2・1400	100・83・50	4	1	22	—	—	—×2・H	投げ	
	後方投げ	3400	50	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	3600	100	4	2	21	—	—	—	投げ	
	カウンター	1000	50	18	6	22	＋16	全	—	打撃	1～23 無敵
射撃	立ち C	400／500／600	91	16	2×3	全体 44	＋3	全	JH 必	射撃	レベル上昇で攻撃判定が拡大／1 本目 16、2 本目 19、3 本目 23 で発生／硬直差は 1 本目のみガードさせたときのもの
	しゃがみ C＆ジャンプ C（設置）	—	—	23	31	全体 47	—	—	JH 必	射撃	相手 or 敵弾に接触 or 持続終了時雷球は破裂
	しゃがみ C＆ジャンプ C（破裂）	800×n	95（70）	接触後 4	3／4／5	—	＋9／＋10／＋11	全	—	射撃	レベル上昇で攻撃範囲拡大、ヒット数が 3→4→5 と増加／硬直差は設置直後（発生 27）をガードさせたときのもの
	➡＋C	400／500／600	91	29	2×3	全体 54	＋6	全	JH 必	射撃	レベル上昇で攻撃判定が拡大／1 本目 29、2 本目 32、3 本目 36 で発生／硬直差は 1 本目のみガードさせたときのもの
	ジャンプ ➡＋C	500×n	95（80）	14	—	全体 43	—	全	JH 必	射撃	Lv.1 時 5 ヒット、Lv.2 時 6 ヒット、Lv.3 時 7 ヒット／1 段目のみ補正 91（80）
	ジャンプ ⬇＋C	1000・400×n	83・95	14	備考参照	全体 43	—	全	JH 必	射撃	飛び道具は地面までと、接地して 2 フレーム後に攻撃判定発生／設置後の持続は Lv.1 時 2×3、Lv.2 時 2×4、Lv.3 時 2×5
	ダッシュ C	3200	70	34	地面まで	全体 58	—	立空	JH 必	打撃	レベル上昇でガード硬直時間増加（Lv.1＋0、Lv.2＋3、Lv.3＋6
必殺技	A エレガントワルツ	1200×2	87	21	2（14）2	22	－8	立屈	超	打撃	7～14 対射撃無敵／5～17 足元無敵
	B エレガントワルツ	1200×2	87	31	2（12）2	17	－3	立屈	超	打撃	11～26 対射撃無敵／9～26 足元無敵
	エレガントワルツ EX	700×4・2900	95×4・60	11	3×4（13）4	19	－13	全×4・立屈	—	打撃	1～39 対射撃無敵／9～26 足元無敵
	A エレガントワルツ・フィニッシュ	2000	50	17	4	25	－13	立屈	—	打撃	4～10 足元無敵
	B エレガントワルツ・フィニッシュ	2000	50	20	4	25	－13	立屈	—	打撃	4～13 足元無敵
	エレガントワルツ・フィニッシュ EX	400×3・2900	95×3・60	5	3×3（7）4	19	－11	全×3・立屈	—	打撃	3～18 足元無敵
	A セラフスラッシュ	600×8	91	17	3×8	17＋着地 12	—	全	—	打撃	1～20 対打撃無敵／21～41 上半身対打撃無敵
	B セラフスラッシュ	600×8	91	17	3×8	29＋着地 12	—	全	—	打撃	1～18 対射撃無敵
	セラフスラッシュ EX	700×12	91	12	2×12	28＋着地 12	—	全	—	打撃	1～13 対打撃無敵／1～35 対射撃無敵／14～35 上半身無敵
	（空中）A セラフスラッシュ	600×8	91	11	3×8	18	—	全	—	打撃	ボタン連打で攻撃回数増加／動作中に着地した場合、着地後硬直 12
	（空中）B セラフスラッシュ	600×8	91	7	3×8	18	—	全	—	打撃	ボタン連打で攻撃回数増加／動作中に着地した場合、着地後硬直 12
	（空中）セラフスラッシュ EX	700×9	91	7	2×9	着地後 12	—	全	—	打撃	1～24 対射撃無敵
	AorB セイントシザー	1800	83	23	5	18	－2	立空	—	打撃	レバー前後で跳ね返り方向指定可能／ヒット時のみ硬直 12
	セイントシザー EX	0・1800×2・2000	70・91×2・50	23	4	15	＋6	立空	—	打撃	レバー前後で跳ね返り方向指定可能／ヒット時のみ 2 段目以降発生
	（空中）AorB セイントシザー	1800	83	20	着地まで	18	－2	立空	—	打撃	レバー前後で跳ね返り方向指定可能／ヒット時のみ硬直 12
	（空中）セイントシザー EX	0・1800×2・2000	70・91×2・50	16	着地まで	15	＋6	立空	—	打撃	レバー前後で跳ね返り方向指定可能／ヒット時のみ 2 段目以降発生
プライド必殺技	モーニングサンダー	600×n	91	47	—	全体 64	—	全	JH	射撃	レベルで飛び道具の数が変化。Lv.1 時 3 本、Lv.2 時 4 本、Lv.3 時 5 本／飛び道具は 7 ごとに発生する
	アフタヌーンサンダー（Lv.1）	800×5	91	45	2×5	全体 67	＋13	全	JH	射撃	23 で相手をサーチ
	アフタヌーンサンダー（Lv.2）	900×5	91	43	2×5	全体 67	＋11	全	JH	射撃	23 で相手をサーチ
	アフタヌーンサンダー（Lv.3）	1000×5	91	41	2×5	全体 67	＋9	全	JH	射撃	23 で相手をサーチ
	エレクトリックスィーツ	600×n	95	—	—	全体 50	—	全	—	射撃	通常攻撃後追加で電撃（Lv.1 時 3 発、Lv.2 時 4 発、Lv.3 時 5 発）発生／ガード硬直とのけぞり時間が増加／硬直差の［ ］は Lv.1 使用時のもの（Lv.2 は＋3、Lv.3 は＋6）／相手の攻撃をくらう or 通常技をヒット or ガードさせると効果終了
超必殺技	ルミナスカンタービレ	800×2・900・300・400×3・1200・4300	100	0＋17	2（11）2（19）2（16）2（3）2（15）3（19）3	26	－4	立屈	—	打撃	1～10 無敵／11～18 対射撃無敵／8 段目ヒット時のみ 9 段目発生／フィニッシュ部分は補正 50%
	ルミナスカンタービレ（クライマックス版）	800×2・900・300・400×3・1200・7500	100	0＋17	2（11）2（19）2（16）2（3）2（15）3（19）3	30	－8	立屈	—	打撃	1～10 無敵／11～18 対射撃無敵／8 段目ヒット時のみ 9 段目発生／フィニッシュ部分は補正 50%



橘 蒼矢 Souya Tachibana

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ち A	1100	91（80）	9	4	14	－2	立屈	H 必	打撃	
	立ち B	1900	83	13	3	26	－8	立屈	H 必	打撃	
	しゃがみ A	800	91（70）	7	2	14	－4	屈	H 必	打撃	
	しゃがみ B	1600・1800	83・70	10	3（14）4	18	－1	立屈	H 必	打撃	
	➡＋B	1200	91（80）	15	—	全体 41	－5	全	必	射撃	ビッグバンタックル＆ビッグバンカウンターでキャンセルできない
	⬉＋B	1200	70	18	11	全体 41	－2	屈空	必	射撃	ビッグバンタックル＆ビッグバンカウンターでキャンセルできない
	ジャンプ A	1000	91（80）	10	3	21	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ B	1800	83	13	4	27	—	立空	H 必	打撃	
	ジャンプ ➡＋B	1200	91（80）	15	-	全体 37	—	全	必	射撃	ビッグバンタックル＆ビッグバンカウンターでキャンセルできない
	ジャンプ ⬉＋B	1200	91（80）	15	—	全体 37	—	全	必	射撃	ビッグバンタックル＆ビッグバンカウンターでキャンセルできない
	ジャンプ ⬋＋B	1200	91（80）	15	—	全体 37	—	全	必	射撃	ビッグバンタックル＆ビッグバンカウンターでキャンセルできない
	ダッシュ A	1700	83	15	3	20	—	全	必	打撃	
	ダッシュ B	900×3	91（80）	18		全体 44	—	全	必	射撃	1～8 対射撃無敵
	前方投げ	2000	50	4	1	22	—	—	—	投げ	
	後方投げ	0・1200×3	60・91×3	4	1	22	—	—	—×3・JH 超	投げ	
	空中投げ	3500	70	4	2	21	—	—	—・H	投げ	
	カウンター	1000	50	18	9	26	－2	全	—	打撃	1～16 無敵
射撃	立ち C	700／800／900	91（80）	18	—	全体 43	－4	全	JH 必	射撃	同時に 3 本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1 時＋0、Lv.2 時＋3、Lv.3 時＋6）
	立ち C（タメ）	700／800／900	91（80）	28	-	全体 52	－3	全	JH 必	射撃	同時に 3 本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1 時＋0、Lv.2 時＋3、Lv.3 時＋6）
	しゃがみ C	700／800／900	91（80）	16	—	全体 43	－6	全	JH 必	射撃	同時に 3 本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1 時＋0、Lv.2 時＋3、Lv.3 時＋6）

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）

ぺこ丸 Pekomaru

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ちA	800	91（80）	8	2	9	＋5	立屈	H必	打撃	
	立ちB	1800	87（80）	9	4	21	－4	立屈	H必	打撃	
	立ちB（タメ）	2100	87（80）	24	4	7	＋12	立屈	H必	打撃	
	しゃがみA	300	95（70）	7	2	12	－2	屈空	H必	打撃	
	しゃがみB	1900	87（70）	15	4	19	－2	立屈	H必	打撃	
	⬊＋A	1500	83	9	2	23	－9	立屈	H必	打撃	
	➡＋B	2000	87	23	1	17	＋5	立屈	H必	打撃	
	⬊＋B	1600	87（80）	11	4	22	－5	屈	H必	打撃	
	ジャンプA	400	87	8	3	17	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプB	1800	83（70）	12	2	18	—	立空	H必	打撃	
	ダッシュA	1600	87	7	6	17	—	全	必	打撃	
	ダッシュB	2800	70	12	2	24	—	全	必	打撃	1～18対射撃無敵
	前方投げ	300	50	4	1	22	—	—	—	投げ	投げ成功時11有利（9までつながる）
	後方投げ	3000	83	4	1	22	—	—	—	投げ	
	空中投げ	2100	50	4	2	21	—	—	H	投げ	
	カウンター	—	—	—	—	全体32～47	—	—	—	—	1～35orワープ後6無敵／15～30縦軸が揃うと相手の裏側にワープする／ワープ後硬直17
射撃	立ちC	—	—	—	—	全体54	—	—	JH必	—	地面に着弾後深淵を設置
	しゃがみC	800	91（80）	17	33	全体52	－13	全	JH必	射撃	地面に着弾後深淵を設置
	ジャンプC	2200	83	17	地面まで	全体30	—	全		射撃	地面に着弾後深淵を設置／動作後ハバタクワン!へ移行
	ダッシュC	400×n	95（80）	82	備考参照	全体29	—	全	JH必	射撃	Lv.1時7ヒット、Lv.2時10ヒット、Lv.3時13ヒット／持続はLv.1時4×3・6・4・4・3、Lv.2時4×3・6・4×2・6・4×2・3、Lv.3時4×3・6・4×2・6・4×2・6・4×2・3／動作後ハバタクワン!へ移行
特殊技	深淵	—	—	—	180／360／540	—	—	—	—	—	最大1個まで設置可能／相手の攻撃をくらうor新しく設置するor一定時間経過すると消失
	ハバタクワン!	—	—	—	—	—	—	—	—	—	3～空中技、36～レバーxでキャンセル可能／ジャンプ中1回まで使用可能（自動で移行する行動はカウントしない）
必殺技	Aカミツクワン!	800×2・1200	83	16	3・3・6	21	－6	全	—	打撃	7～12、28～34無敵／7～38対投げ無敵
	Bカミツクワン!	800×2・1200	83	25	3・3・6	31	－16	立屈	—	打撃	7～20、37～50無敵／21～36対射撃&対投げ無敵／深淵設置時深淵から出現、出現後深淵消失
	カミツクワンEX	500・3800	100	16	13	24	－10	全	—	打撃	7～16、30～40無敵／1～29対射撃無敵／ヒット時相手をロックする&深淵を設置
	Aツッツクワン	3500	83	移動後4	3	36＋着地15	－33	立屈	—	打撃	8～地面移動後2まで無敵／地面移動後3～6対打撃&対投げ無敵／地面に近いほど早く地面に移動する（発生が早くなる）
	Bツッツクワン	3500	83	移動後3	3	37＋着地15	－34	立屈	—	打撃	8～地面移動後1まで無敵／地面移動後2～5対射撃&対投げ無敵／地面に近いほど早く地面に移動する（発生が早くなる）／深淵設置時深淵から出現、出現後深淵消失
	ツッツクワンEX	2000・2400・3000	83(70)×2・83	移動後2	4(6)3(7)4	36＋着地15	－34	立屈	—	打撃	1～地面移動後25まで無敵／地面に近いほど早く地面に移動する（発生が早くなる）
	Aフミツブスワン!	1500	60	8	7	8	—	—	—	打撃	ヒット時無敵／相手がダウン中のときのみ1回だけ出せる
	Bフミツブスワン!	2700	100	8	7	8	—	—	—	打撃	ヒット時無敵／相手がダウン中のときのみ1回だけ出せる
	フミツブスワン!EX	3500	60	8	7	8	—	—	—	打撃	ヒット時無敵／相手がダウン中のときのみ1回だけ出せる
プライド必殺技	砕破	400×n	95（80）	42	地面まで	全体44	—	全	JH	射撃	Lv.1：42、64で3発ずつ発生／Lv.2：42、64で5発ずつ発生／Lv.3：42、64で7発ずつ発生
	（空中）砕破	400×n	95（80）	44	地面まで	全体54	—	全	JH	射撃	Lv.1：42、64で3発ずつ発生／Lv.2：42、64で5発ずつ発生／Lv.3：42、64で7発ずつ発生
	怨怒流	1000・1200	83（70）・83	19	8(16)4	全体34	＋65	全	—	射撃	ボタン押しっぱなしで待機可能（ボタン離し後5で発生）／待機中攻撃をガードor深淵が消失する行動で消える／発生後深淵消失
	幻影吼（A派生）	600×n	83	68	—	全体34	—	全	—	打撃	深淵消失
	幻影吼（B派生）	2700／3100／3500	83（70）	66	3	全体34	—	立屈	—	打撃	深淵消失
	幻影吼（C派生）	備考参照	70	96	3・3・9	全体34	—	全	—	打撃	深淵消失／攻撃力はLv.1時400×2・600、Lv.2時600×2・900、Lv.3時800×2・1200
超必殺技	冥鬘絶刃	0・9000	100	2＋4	5	91	－69	全	—	射撃	1～暗転後3無敵／暗転後4～60絶対にのけぞらない／暗転後4～72対投げ無敵
	冥鬘絶刃（クライマックス版）	0・11500	100	2＋4	5	91	－69	全	—	射撃	1～暗転後3無敵／暗転後4～60絶対にのけぞらない／暗転後4～72対投げ無敵

射撃	しゃがみC（タメ）	700／800／900	91（80）	26	—	全体52	－4	全	JH必	射撃	同時に3本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
	ジャンプC	700／800／900	91（80）	18	—	全体39	—	全	JH必	射撃	同時に3本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
	ジャンプC（タメ）	700／800／900	91（80）	28	—	全体48	—	全	JH必	射撃	同時に3本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
	ジャンプ⬇＋C	700／800／900	91（80）	18	—	全体39	—	全	JH必	射撃	同時に3本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
	ジャンプ⬇＋C（タメ）	700／800／900	91（80）	28	—	全体48	—	全	JH必	射撃	同時に3本矢を放つ／レベル上昇で攻撃判定が拡大、ヒットストップ増加（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
	ダッシュC	600×9	91	29	28／28／31	全体39	—	全	JH必	射撃	レベル上昇でリーチが伸びる、のけぞり時間延長（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
必殺技	A疾風	600×5	91（80）	15	—	全体63	－3	全	超	射撃	6ごとに発生
	B疾風	600×7	91（80）	22	—	全体76	＋3	全	超	射撃	6ごとに発生
	疾風EX	600×10	91（80）	13	—	全体61	－2	全	超	射撃	6ごとに2発ずつ発生
	A流星	600×5	91（80）	15	—	全体60	—	全	—	射撃	6ごとに発生
	B流星	600×7	91（80）	20	—	全体73	—	全	—	射撃	6ごとに発生
	流星EX	600×10	91（80）	13	—	全体58	—	全	—	射撃	6ごとに2発ずつ発生
	A残月	2500	70	9	5	24＋着地11	－18	全	—	打撃	1～10上半身対打撃無敵
	B残月	1800・2500	70	7	2(16)3	20＋着地11	－41	立屈・全	—	打撃	1～27対射撃無敵／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの
	残月EX	800・1500・1200・1200・2200	95・70・91×2・70	7	2・2(11)2・2・3	35＋着地11	－56	立屈×2・全×3	—	打撃	1～28対射撃無敵／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの
プライド必殺技	彗星	2800／3000／3200	70	25	—	全体56	－4	全	JH	射撃	レベル上昇で攻撃判定が拡大、（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）
	（空中）彗星（矢）	2800／3000／3200	70	22	—	全体52	—	全	JH	射撃	レベル上昇で攻撃判定が拡大、（Lv.1時＋0、Lv.2時＋3、Lv.3時＋6）／矢が接地すると氷塊が発生する
	（空中）彗星（氷塊）	1500	60	接地後5	16	—	—	全	—	射撃	
	氷雨（Lv.1）	700×n・900×n	91	17	—	全体74	—	全・立空	JH	射撃	5ごとに発生／Lv.1時3発、Lv.2時4発、Lv.3時5発／ヒットor空振り時最後の矢が接地すると氷塊が発生
	氷雨（タメ）	700×n・900×n	91	32	—	全体89	—	全・立空	JH	射撃	相手の位置をサーチする／5ごとに発生／Lv.1時3発、Lv.2時4発、Lv.3時5発／ヒットor空振り時最後の矢が接地すると氷塊が発生
	氷雨（氷塊）	1500	60	接地後5	12	—	—	全	JH	射撃	
	ビッグバンタックル（Lv.1）	500×2・2000	95×2・50	27	4×2・6	全体66	＋12	全	JH	打撃	1～3対打撃無敵
	ビッグバンタックル（Lv.2）	500×4・2000	95×4・50	27	4×4・6	全体66	＋20	全	JH	打撃	1～5対打撃無敵
	ビッグバンタックル（Lv.3）	500×6・2000	95×6・50	27	4×6・6	全体66	＋28	全	JH	打撃	1～7対打撃無敵
	ビッグバンカウンター（当て身）	—	—	23	91	全体51	—	—	JH	—	レベル上昇で当て身判定拡大
	ビッグバンカウンター（反撃）	3400	60	22	—	—	—	全	—	打撃	相手をサーチする
超必殺技	橘流奥儀・緋燕夢想弓	2000・4200	100・50	0＋5	—	全体39	－4	全	—	射撃	1～4無敵／5～15対射撃無敵
	橘流奥儀・緋燕夢想弓（クライマックス版）	2000・9000	100・50	0＋5	—	全体43	－8	全	—	射撃	1～4無敵／5～15対射撃無敵／1段目ヒット時相手をロックする

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）

しふぉん Shiffon

カテゴリ	技名	攻撃力	補正	発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
通常技	立ちA	1200	91（80）	11	6	15	－5	立屈	H必	打撃	11～21 蝶起爆
	立ちB	3000	70	20	4	31	－24	立屈	H必	打撃	20～28 アイテムがバウンドする
	立ちB（タメ）	3600	60	31	6	35	－18	立	H必	打撃	35～39 アイテムがバウンドする
	しゃがみA	1000	87（70）	9	4	12	±0	立屈	H必	打撃	9～16 蝶起爆
	しゃがみB	2600	70	15	3	32	－9	屈	H必	打撃	15～21 蝶起爆
	➡＋A	1800	83	13	6	21	－6	立屈	H必	打撃	13～25 蝶起爆
	➡＋B	800×7	91（80）	34	3×6・1	21	－1	立屈	—	打撃	
	➡＋B（タメ）	800×17	91（80）	34	3×16・1	21	－1	立屈	—	打撃	
	⬅＋B	3000	50	14	3	38	－20	立屈	H必	打撃	14～23 蝶起爆
	⬋＋A	1600	83	15	6	16	－1	立屈	H必	打撃	15～26 蝶起爆
	ジャンプA	1400	87（80）	13	6	16	—	立空	H必	打撃	13～19 蝶起爆
	ジャンプB	2800	70	20	4	35	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプB（タメ）	3200	60	31	6	39	—	立空	H必	打撃	
	ジャンプ⬇＋A	1800	83	15	7	18	—	立空	H必	打撃	15～22 蝶起爆
	ダッシュA	2400	60	8	5	20	—	全	必	打撃	1～13 蝶起爆
	ダッシュB	3000	50	15	4	22	—	全	—	打撃	1～26 対射撃無敵／15～23 蝶起爆
	前方投げ	3200	100	4	1	24	—	—	—	投げ	
	後方投げ	3600	100	4	1	24	—	—	—	投げ	
	空中投げ	2400	50	4	2	23	—	—	—	投げ	
	カウンター	1200	50	10	3	34	－12	立屈	—	打撃	1～17 無敵
射撃	立ちC＆ジャンプC	—	—	29	320	全体46	—	—	JH必	—	6ごとに蝶発生（合計3匹）／蝶は相手をサーチする／蝶が相手より奥へ進むとその場に停滞
	立ちC（タメ）＆ジャンプC（タメ）	—	—	41	320	全体58	—	—	JH必	—	6ごとに蝶発生（合計3匹）／蝶は相手をサーチする／蝶が相手より奥へ進むとその場に停滞
	しゃがみC	2000	50	29	4	全体60	－4	屈	JH必	打撃	33～49 アイテムがバウンドする／レベル上昇で攻撃範囲が拡大
	➡＋C	—	—	19	—	全体47	—	—	JH必	—	Lv.1：19→21→23でアイテム1個ずつ発生／Lv.2：19→21→23→25でアイテム1個ずつ発生／Lv.3：19で2個、21で2個、23で1個アイテムが発生／アイテムはランダム
	ジャンプ⬇＋C	1600	50	13	6	36	—	—	JH必	射撃	18以降2ごとにアイテム発生／Lv.1時3個、Lv.2時4個、Lv.3時5個／アイテムはランダム
	ダッシュC	2800／3000／3200	50	18＋1	6	全体45	—	全	JH必	射撃	18で弾射出／相手 or 敵弾 or 地面に接触後1で発生（最速19）／発生時の爆発でアイテムがバウンドする
	蝶破裂	900／1000／1100	91（80）	接触後1	9	—	—	全	—	射撃	10～16 蝶起爆／タメ版は攻撃力増加。Lv.1時1200、Lv.2時1300、Lv.3時1400
必殺技	Aわんつーぱんち	2200×2	70	14	8	34	－3	全	—	打撃	22～26 蝶起爆／パンチは同時に発生／パンチは相手の方向に放つ
	Bわんつーぱんち	2400×2	70	29	8（14）4	30	＋9	全	—	打撃	39～43、55～58 蝶起爆／パンチは相手の方向に放つ
	わんつーぱんちEX	2200×4	70	20	7（13）5（22）8	42	－10	全	—	打撃	27～29、45～47、75～79 蝶起爆／3、4段目は同時に発生／パンチは相手の方向に放つ
	（空中）AorBわんつーぱんち	2200×2	70	15［17］	8［6］	41	—	全	—	打撃	24～28 蝶起爆／［］は2発目のデータ
	（空中）わんつーぱんちEX	2800×2	83	17［18］	8［7］	63	—	全	—	打撃	25～29 蝶起爆／パンチは相手の方向に放つ／［］は2発目のデータ
	Aいただきまーす!	4800	50	23	3	32	—	—	—	投げ	手の位置が投げ判定
	Bいただきまーす!	4800	50	26	3	35	—	—	—	投げ	手の位置が投げ判定
	いただきまーす!EX	6600	50	16	3	23	—	—	—	投げ	1～18 無敵
ブライド必殺技	ドキドキスローナイフ	700／800／900	87（70）	14	—	全体50	＋3	全	JH	射撃	データは1本分／3本同時に投げる（合計6本投げる）／2セット目26で発生／レベル上昇で弾速と攻撃判定が向上
	（空中）ドキドキスローナイフ	700／800／900	87（70）	17	—	全体53	—	全	JH	射撃	データは1本分／6本同時に投げる／レベル上昇で弾速と攻撃判定が向上
	ワクワクジャグリング（Lv.1）	1600×2	83（70）	9	12（11）12	26	－10	全	JH	射撃	1～51 シフォン部分無敵
	ワクワクジャグリング（Lv.2）	1100×4	87（70）	9	4・8（11）4・8	26	－6	全	JH	射撃	1～51 シフォン部分無敵
	ワクワクジャグリング（Lv.3）	1000×6	91（70）	9	4×3（11）4×3	26	－2	全	JH	射撃	1～51 シフォン部分無敵
	キラキラレインボウ	—	—	80	—	全体83	—	—	JH	—	54で相手の位置をサーチ／光の柱に触れた相手のフォースゲージを減少させる／減少量はLv.1時約5.6%減少、Lv.2時約6.6%減少、Lv.3時約8.3%減少
超必殺技	らっき～ホラーショウ	0・13200	83・100	0＋15	2	48	—	ガ不	—	打撃	1～16 無敵／1段目がヒットすると相手をロックする
	らっき～ホラーショウ（クライマックス版）	0・13200・4000	83・100・50	0＋15	2	48	—	ガ不	—	打撃	1～16 無敵／1段目がヒットすると相手をロックする
カテゴリ	技名	攻撃力		発生	持続	硬直	硬直差	ガード段	キャンセル	判定	備考
アイテム	クマ	1000	91（80）	—	—	—	—	全	—	射撃	設置前にヒット or ガードすると消滅／バウンド時持続40
	鉄アレイ	1300	87（80）	—	—	—	—	全	—	射撃	設置前にヒット or ガードすると消滅／バウンド時持続24
	鍋	1500	83	—	—	—	—	全	—	射撃	設置前にヒット or ガードすると消滅／バウンド時持続29
	本	1000	91（80）	—	—	—	—	全	—	射撃	設置前にヒット or ガードすると消滅／バウンド時持続33
	紙屑	300	95	—	—	—	—	全	—	射撃	地面落下時消滅
	植木鉢	1600	80（87）	—	—	—	—	全	—	射撃	地面落下時消滅
	鉄球	1600×n	60	—	—	—	—	全	—	射撃	バウンドしても消えない／ダウン中の相手にヒットしても浮かせられる
	金床	2800	60	—	—	—	—	全	—	射撃	バウンドしない／地面設置時接触判定あり／相手のみ作用する
	ハンバーガー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	設置前にヒット or ガードすると消滅／バウンド時持続40／体力300回復／シフォンと相手に作用する
	ちくわ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	設置前にヒット or ガードすると消滅／バウンド時持続40／CPU戦のみスコア100点増加／シフォンと相手に作用する
	スター	—	—	—	—	—	—	—	—	—	触れると180間無敵状態／シフォンと相手に作用する

※特殊な場合を除き、表内の数値（攻撃力、補正以外）の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）

反撃時の注意点

フレームデータの硬直差が大きくマイナスになる技をガードした後は反撃を狙えるチャンスだが、本作では「各行動後2フレーム間はガードと投げ抜けのみ可能な硬直がある」といった特徴がある。そのため、ガード後に最速で技を出しても2フレーム遅れてしまう。硬直差より2フレーム早い技でないと確定反撃とならないので注意しよう。ただし、投げ抜けできないコマンド投げやガード不能技なら、硬直差と同じ値の発生の技でも逃げられないぞ。

また、暴れつぶしの連係を狙う場合にも注意が必要。ガードを入力したままボタン連打している相手に対しては1、2フレームの間が開いている連係はガードが優先されてしまう。最低でも3フレーム開けるように連係を組み立てよう。

さまざまな補正値を覚えよう

本作には、初段補正や乗算補正以外にもダメージにかかわる補正値があるので覚えておこう。

カウンターヒットは、ヒット効果が変化するほかダメージが1.25倍、初段補正が半分になる（50%なら75%になる）といった恩恵がある。初段補正が強い技でもカウンターヒットすればダメージに期待できるので、見逃さずに連続技を決めよう。

また、残体力が「根性敷居」以下の体力になると補正値が発生。残体力が少なくなるほどこの補正値は強くなり、残体力0%の時点で右表の「最大補正」の値だけ軽減可能となる。

根性敷居や最大補正が高いキャラには、残体力が少なくなるとダメージを与えにくくなるため、実際の体力が値よりも多く感じるはずだ。

■体力＆補正について

キャラクター	体力	根性敷居	最大補正
久遠	23472	40%	75%
零彗	24000	35%	65%
明日真	24528	20%	55%
紅花	21888	70%	80%
エメリア	23472	40%	75%
ドーン	25584	30%	60%
乃亜	22680	35%	70%
ダスク	25056	40%	80%
リヒト	25056	60%	90%
イヴ	21888	50%	60%
にいな	22416	40%	70%
べこ丸	23208	0%	0%
蒼矢	24000	35%	80%
しふぉん	29280	0%	0%

カードリスト&デッキ紹介で
全勢力を再確認!



三国志大戦 猛き鳳凰の天翔
新バージョン勢力別情勢

9月には『3.51』へのバージョンアップが決まった『猛き鳳凰の天翔』。今回は各勢力のカードリストとデッキを掲載するので、参考にしてほしい。

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：2009年7月23日(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text : age、スズキド、うまのすけ



※掲載している内容や画像は『3.51』のものです
※掲載しているデータ類は編集部調べによるものです

強化された武将に注目!!
Ver.3.51 変更点解説

一部の計略や奥義に調整が加えられる『3.51』。ここでは、強化されるものや使い勝手が少々変わるものを解説していく。

「英知の大号令」は効果時間が若干延び、使いやすくなった。また、「孔明の大錬兵」は武力上昇値が少し増加。兵力減少に見合った効果があるぞ。「逆境の大号令」は主に横幅が拡大され、敵の妨害系計略などにやや強くなったといえる。

「機略自在」は武力上昇(低下)値の変更のほか、速度上昇率が上がっているが、槍兵は迎撃を受けない点は変わらない。

「落雷」の威力は、【R】徐庶のものはあまり変わっていないが、【C】夏侯月姫は3本集中させれば知力4を高確率で撃破できるため、使い勝手が向上。「憂国の水計」は、知力3を確実に、知力4も高確率で倒せるようになり、国力衰退に見合った威力に。

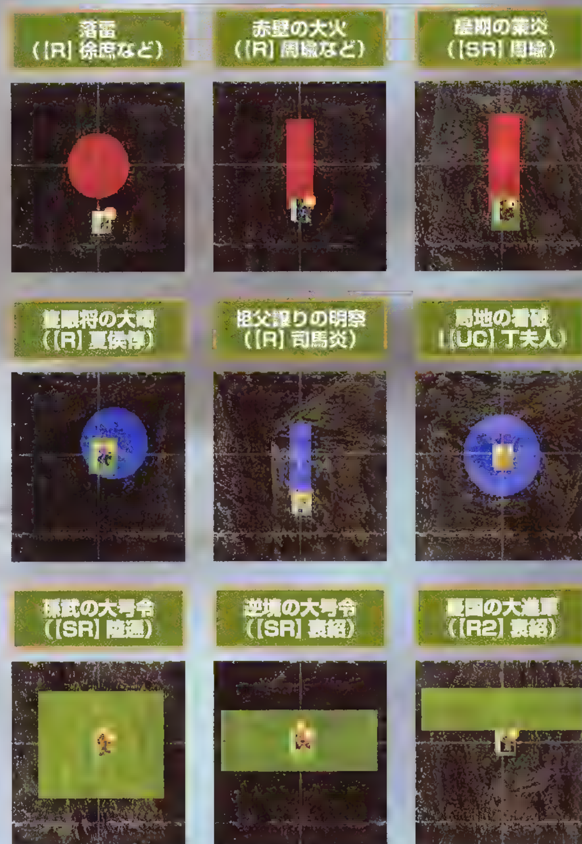
「小覇王の快進撃」は武力低下のペースが早まったが、初期&撃破時の武力上昇値が増加。突撃を駆使して敵を倒すのが重要になりそうだ。「天下無双」、「天下無双・改」は、兵力の回復量が増えているのがポイント。効果終了後もしぶとく立ち回れる。



ダメージが強化された「決起の雷撃」。国力3で使えば、知力10の敵部隊すら一撃で倒せることがある。



写真は軍師【C】陳宮(Lv15)の、兵書「縦幅拡大」付きの「知略昇陣」。効果範囲が縮小されている。



※上記の効果範囲はすべて『3.51』のものです

計略変更点(上方修正)		
英知の大号令	効果時間延長	【SR2】曹操
落雷	ダメージ増加 効果範囲が奥に移動	【R】徐庶など
孔明の大錬兵	武力上昇値増加	【SR2】諸葛亮
子龍の剛槍	効果時間延長 速度上昇率低下※	【SR2】趙雲
最期の業炎	効果範囲拡大(奥行き)	【SR】周瑜
火神の一閃	ダメージ増加	【SR2】祝融
飛将気炎撃	ダメージ増加	【SR2】呂布
決起の雷撃	ダメージ増加	【SR】王美人
逆境の大号令	効果範囲拡大(幅)	【SR】袁紹
憂国の大進軍	効果範囲拡大	【R2】袁紹
憂国の水計	ダメージ増加	【C】審配

計略変更点(中間修正)		
機略自在	強化時武力上昇値減少 強化時速度上昇率増加 弱体時武力低下値減少	【SR】司馬懿
孫武の大号令	武力上昇値減少 効果範囲拡大	【SR】陸遜
小覇王の快進撃	初期武力上昇値増加 撃破時武力上昇値増加 武力減少間隔短縮 兵力回復量減少	【SR2】孫策
天下無双・改	武力上昇値減少 兵力回復量増加	【R】呂姫
天下無双	効果時間短縮 知力上昇値減少 兵力回復量増加	【SR】呂布

※槍撃を出しやすい速度に変更

計略変更点(下方修正)		
隻眼将の大喝	効果範囲縮小 対敵効果時間短縮	【R】夏侯惇
魏武の大号令	効果時間短縮	【R】曹丕
祖父譲りの明察	効果範囲縮小(幅、奥行き)	【R】司馬炎
局地の看破	効果範囲縮小	【UC】丁夫人
赤壁の大火	効果範囲縮小(奥行き)	【R】周瑜など
流星の儀式	ため時間延長 城ダメージ減少	【R】小喬

奥義変更点		
防柵再建	ゲージ上昇速度減少 柵回復量低下	【R】呂蒙
知略昇陣	効果範囲縮小	【C】陳宮など

システム変更点
最大兵力値が高いときの城内回復量の調整
城ダメージの武力依存度緩和
城ダメージの基本ダメージ微増

『猛き鳳凰の天翔』追加リフィル発売中!!

付録EXカードは

『猛き鳳凰の天翔』での追加カードを収納できる、特製バインダーの追加リフィルが発売中！DX版には特製バインダー本体も付いてくるので、新しく購入する人にはこちらがオススメだ。

そしてDX版、通常版共に、【EX】諸葛亮を同梱。範囲内の味方の武力と兵力を上げる計略「伏龍の采配」を持つこのカード、果たして社長就任の実力はあるのか!?

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔
オフィシャルカードバインダー追加リフィルセット
DX版:8,190円(税込)　通常版:6,090円(税込)



あのサラリーマン!?

※オフィシャルカードバインダー 追加リフィルセット(DX版)を2名様にプレゼント！
詳しくはP003をご参照ください。

『3.5』新カードリスト&サンプルデッキ紹介

魏

知力が影響するものや雲散&反計系、突撃に絡んだ計略など、勢力の特色が濃くなった魏軍。特性を把握して使いこなせば、天下は目前だ！

計略ピックアップ 武力と知力の入れ替えを生かす

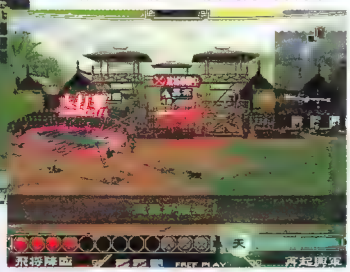
基本能力値の武力と知力を入れ替える、【R2】夏侯惇の「知勇一転号令」。高知力の部隊が高武力になることのほか、知力の変化にも注目したい。

まず、高武力&低知力の部隊との組み合わせ。知力が大幅に上がるため、計略の効果を高めることができる。代表的なのが【R】呂布の「飛将降臨」との計略コンボで、「知勇一転号令」で知力が10になった状態で使用すれば、かなりの効果時間になるのだ。また、【SR】呂布の「天下無双」も、士気を9ためて「知勇一転号令」を使えば効果時間中に使用可能。どちらも「知勇一転号令」の効果が切れると知力は下がってしまうが、ダメージ系や雲散系の計略が無い相手には、かなりの力を発揮するぞ。

知力が低いほど扱いやすい、【C】何太后などとの組み合わせも面白い。「知勇一転号令」で知力を1にして「甘い色香」を使えば、武力低下の効果がすぐに切れるので、兵力回復の効果を生かしやすくなるのだ。



▲周りを高知力の部隊で固め、「知勇一転号令」でその部隊の武力アップ&【R】呂布の知力アップ。ここで「飛翔降臨」を使えば……、



▼超高武力の【R】呂布が誕生！ しかも知力上昇のおかげで、撤退させた味方が復活するまで続くほど効果時間が長くなる!!

計略ピックアップ 「疾風怒濤」はどこまで強くなる？

【SR】張郃の「疾風怒濤」は、自身が突撃するほど突撃ダメージが上昇。効果時間の長さも特徴で、【UC】辛憲英の「賢女の教え」などで知力を上げて使えば、かなりの効果時間となる。

そして、突撃を3回決めるごとに突撃オーラのエフェクトも変化。9回突撃を決めると最終段階となる。10回以上突撃を決めても変化しないが、最終段階の威力は絶大だ。



9回突撃した後は、突撃オーラがこの状態に。並の武将相手なら突撃1回で8割ほど、武力28の【SR】呂布に対しても6割ほどの兵力を奪える!

計略ピックアップ 反計系計略の優先順位

『猛き鳳凰の天翔』で多数追加された反計系計略。デッキに複数入れることもあるだろう。では、複数の反計系計略の効果範囲内に居る敵が計略を使った場合、どうなるのか？

実は、どの反計系計略が発動するかは完全にランダム。どれか一つをロックしていても、それが発動するとは限らない。使いたい反計系計略のみ、効果範囲に入れるのが理想だ。



計略カットインに入った時点では、どの部隊の反計系計略が発動したのか判別不可能。反計するかどうか、とっさの判断が重要となる!?

No.	レア	武将名	よみがな	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名	士気	計略効果	イラスト
魏055	R	夏侯淵	かこうえん	2	騎兵	7	6	勇	地	全軍特攻	7	範囲内の味方すべての武力と城攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。	杉浦善夫
魏056	SR	夏侯惇	かこうとん	2.5	歩兵	10	5	—	地	あしたのために	6	範囲内の味方の歩兵すべての武力が上がる。	ちばてつや
魏057	R	夏侯惇	かこうとん	2	槍兵	7	8	勇	天	知勇一転号令	5	範囲内の味方の武力が各部隊の知力に応じて変化し、知力が各部隊の武力に応じて変化する。	杉浦善夫
魏058	SR	賈南風	かなんぷう	1	騎兵	2	6	魅 乱	地	城内水計	7	城内の敵に水によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。ただし、自身の攻城ゲージが出ている間しか使用することができない。	音楽ナスカ
魏059	R	司馬炎	しばえん	2	弓兵	7	8	魅 募 射	天	祖父譲りの明察	3	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。) 敵の計略の発動を無効化し、対象となった敵部隊を撤退させる。ただし、この計略は戦闘中に1回しか使用できない。	さとうふみや
魏060	R	司馬師	しばし	1.5	弓兵	4	7	醒 乱	天	愚者への反計	3	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能) 敵の計略の発動を無効化し、ダメージをあたえる計略であれば、効果をはね返す。ただし、この計略は自身より知力の低い敵部隊しか対象にできない。	陸原一樹
魏061	R	司馬昭	しばしょう	1.5	騎兵	4	7	醒 乱	天	神算鬼謀の極み	9	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能。) 敵の計略の発動を無効化し、ダメージをあたえる計略であれば、効果をはね返す。さらに相手が消費した士気を吸収する。	戸橋ことみ
魏062	C	周旨	しゅうし	1.5	騎兵	5	4	勇 軍	地	防護戦法	4	武力によるダメージを軽減する。	タカヤマトシアキ
魏063	C	朱霊	しゅれい	1	弓兵	2	4	射	地	英知戦法	4	自身の武力が上がる。この効果は自身の知力が高いほど大きい。	三好載克
魏064	C	蔣済	しょうさい	1	弓兵	2	8	伏	地	局地の雲散	3	範囲内の敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消す。ただし、この計略は戦闘中に1回しか使用できない。	山宗
魏065	UC	辛憲英	しんけんえい	1	弓兵	1	8	柵 魅	天	賢女の教え	4	範囲内の味方の知力を上げる。	masaki
魏066	C	曹休	そうきゅう	1.5	弓兵	4	5	柵 射	地	首都よりの援軍	5	範囲内の魏の味方の兵力を回復する。その効果は部隊数が少ないほど大きくなる。	山宗
魏067	UC	曹真	そうしん	1.5	弓兵	5	7	募	天	崩射の号令	4	範囲内の味方の武力が上がり、弓兵であれば効果中、崩射特技が付加される。	山宗
魏068	SR	曹操	そうそう	3	騎兵	8	10	魅 軍	天	英知の大号令	6	範囲内の魏の味方すべての武力が上がる。この効果はそれぞれの部隊の知力が高いほど大きい。	タカヤマトシアキ
魏069	SR	張郃	ちょうこう	2	騎兵	7	5	勇 軍	地	疾風怒濤	5	自身の武力と移動速度が上がる。さらに自身が突撃をするたびに突撃ダメージが上がる。	タカヤマトシアキ
魏070	UC	丁夫人	ていふじん	1	槍兵	1	6	柵 魅	地	局地の看破	2	【反計】(効果範囲内の敵が計略を使用してきたときのみ使用可能) 敵の計略の発動を無効化する。ただし、この計略は戦闘中に1回しか使用できない。	那知上陽子
魏071	R	杜預	どよ	1.5	騎兵	5	5	醒	天	破竹の勢い	4	自身の武力と移動速度が上がる。さらに敵部隊との接触時の速度減少が小さくなる。	成庵
魏072	UC	馬鈞	ばきん	1	城	1	8	—	地	不老長寿の薬計	12	武力によるダメージを大幅に軽減し、敵の計略の対象にならなくなる。さらに自身の城攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。	F.S
魏073	SR	卑弥呼	ひみこ	1	歩兵	2	8	伏 魅	天	天照の神光	5	範囲内の敵部隊にかかっている、敵の計略による効果を消して、さらに武力を下げる。	戸橋ことみ
魏074	C	孟達	もうたつ	1	騎兵	3	5	伏 乱	天	瘴遅の乱	4	【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある) 兵力が徐々に回復する。ただし、移動速度が下がる。	池田宗隆

No.	レア	軍師名	よみがな	左奥義名	属性	奥義効果	右奥義名	奥義効果	属性	イラスト
魏・軍師007	SR	張春華	ちょうしゅんか	神速闘攻	地	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がり、騎兵は神速状態になる。	知略昇陣	味方の知力を上げる。	天	戸橋ことみ
魏・軍師008	R	羊祜	ようこ	精兵攻勢	地	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がる。	再起興軍	撤退中の味方の復活カウントを減らす。	天	杉浦善夫

※このほかに、LE021【LE】夏侯惇(イラスト：王欣太、能力は魏056【SR】夏侯惇と同様)があります。

魏の並み居る知将を集め、英知を力に変えて敵軍を打ち破れ!

英知の大号令デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
魏068	【SR2】曹操	3	騎兵	8	10	魅 軍	天	英知の大号令(6)
魏057	【R2】夏侯惇	2	槍兵	7	8	勇	天	知勇一転号令(5)
魏073	【SR】卑弥呼	1	歩兵	2	8	伏 魅	天	天照の神光(5)
魏039	【C】劉曄	1	騎兵	2	7	伏	天	看破(2)
魏065	【UC】辛憲英	1	弓兵	1	8	柵 魅	天	賢女の教え(4)

魏・軍師002	【SR】司馬懿	兵略	兵力増援(地)	陣略	混元一気(天)
魏・軍師008	【R】羊祜	攻略	精兵攻勢(地)	兵略	再起興軍(天)



【SR2】曹操を中心としたこのデッキ。最大の狙いは、【UC】辛憲英の「賢女の教え」後に「英知の大号令」を使用しての敵軍のせん滅。武力が大幅に上昇するだけでなく、効果時間も長くなるのだ。

序盤は防柵と【SR】卑弥呼の伏兵を駆使して、守りを固めたい。そして、士気が10程度たまった時点で戦線を上げて勝負に出よう。序盤に押し込まれて計略無しでは守り切れそうにないときは、【R2】夏侯惇の「知勇一転号令」や、【SR】卑弥呼の「天照の神光」でしのぐといいぞ。

また、相手に雲散系の計略があり「英知の大号令」を使いにくい場合には、「天照の神光」を武力低下目的で使用し、敵のせん滅を狙うのもいいだろう。

そのほか、【R2】夏侯惇を【SR】鄧艾に変え、コスト1に【UC】荀彧などを加えれば、壁役の槍兵は弱くなるが、「隠密の神速行」が守りで役立つぞ。



「賢女の教え」からの「英知の大号令」は効果時間が長い。戦場中盤で使用し、戦線を押し上げよう。



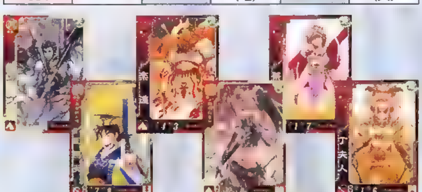
「天照の神光」は特に守りで力を発揮。効果中に【SR2】曹操や【R2】夏侯惇で敵を各個撃破したい。

新特技「崩射」を駆使して突撃を決め、敵の足並みを乱して攻城を狙え!

崩射飛天の舞いデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
魏033	【SR】鄧艾	2	騎兵	7	9	伏	天	隠密の神速行(5)
魏059	【R】司馬炎	2	弓兵	7	8	魅 募 射	天	祖父譲りの明察(3)
魏006	【UC】楽進	1	騎兵	4	3	―	天	強化戦法(4)
魏058	【SR】賈南風	1	騎兵	2	6	魅 乱	地	城内水計(7)
魏013	【UC】蔡文姫	1	騎兵	1	7	魅	地	飛天の舞い(5)
魏070	【UC】丁夫人	1	槍兵	1	6	柵 魅	地	局地の看破(2)

魏・軍師001	【R】郭嘉	兵略	再起興軍(地)	陣略	突撃闘陣(天)
魏・軍師004	【C】荀攸	兵略	兵力増援(地)	陣略	兵軍連環(天)



【UC】蔡文姫の「飛天の舞い」を使い、相手のかく乱、各個撃破から攻城へつなぐのが目的のデッキ。

「飛天の舞い」は敵槍兵による迎撃を苦手とするが、【R】司馬炎の崩射を駆使して敵槍兵の無敵槍を消せば、その間は安全に突撃を狙うことが可能。

敵に槍兵が複数居る場合は、【SR】鄧艾を敵の直前で止めて乱戦させ、その間にほかの部隊が突撃、または横をすり抜けて攻城を狙ったり、「隠密の神速行」で敵槍兵に狙いを絞らせないようにしたい。

相手が足並みをそろえようと城内にこもった場合は、【SR】賈南風の出番。「城内水計」で城の中に居る敵を倒してしまおう。

魏単一だけでなく、「挑発」で敵槍兵をコントロールできる蜀の【R】馬謖や、「囮兵召喚」で敵槍兵に囮兵を乱戦させられる呉の【C】祖茂と組み合わせるのも手。計略使用後、突撃で各個撃破を狙おう。



敵主力に【R】司馬炎でにらみを利かせつつ、敵槍兵に崩射を当ててからの連続突撃で各個撃破を狙え！



「挑発」で敵槍兵を引き寄せ、そこに突撃を狙う。【C】周旨の「防護戦法」で強引に乱戦しに行くのも手だ。

気になる部分を徹底検証!

システム詳細解説

システムで気になるあんな点、こんな点を解説。どれも覚えておいて損はしないぞ。

コスト2武力9武将の武力

『猛き鳳凰の天翔』では、コスト2で武力9、知力1の能力値を持つ【R】龐徳、【UC】張飛、【UC】甘寧のみ、実際の武力が9よりやや低い設定になっている模様。これまでは使い勝手の良さから、コスト2の中ではデッキに組み込まれることが多かった武将だが、今回は改めて、ほかの武将の選択肢も考えてみるといい。

特技「大軍」続報

「大軍を持つ部隊」と「それよりも武力が1高く大軍の無い部隊」が、より武力の高い部隊と乱戦した場合はどうなるのか？　与えられるダメージは後者の方が上だが、前者は兵力が多い分、より長い時間粘れるのだ。壁役として活用させよう。



武力7＆大軍と武力8の部隊を、同時に武力10と乱戦させた結果がこれ。武力7＆大軍の方は、与えられるダメージこそ小さいが、より長時間粘れる。

攻城キャンセルについて

攻城エリアに居続けた場合、2回目以降の攻城は攻城ゲージのたまりが遅くなるため、前バージョンでは攻城後に一瞬だけ攻城エリアから離れてすぐに戻り、1回目のスピードで再度攻城する「攻城キャンセル」というテクニックがあった。だが、今回は一度攻城に成功すると、その部隊が自陣（戦場中央より手前）まで戻らない限り攻城ゲージのたまりが遅いままなので、このテクニックを使っても攻城は早くならないどころか、移動する分時間がかかってしまう。今回は援護役の動きなどに集中しよう。



左が一度攻城に成功した部隊で、右が攻城していない部隊。攻城エリアから少し離れた後に攻城しても、左部隊の攻城ゲージのたまりは遅いままだ。

『3.5』新カードリスト＆サンプルデッキ紹介

蜀

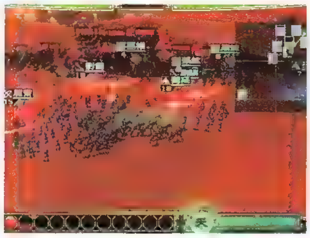
兵力によって効果が変わる計略や、最大兵力を増やす舞いが追加された蜀。単体強化系の計略を生かした戦い方に注目したい。

計略ピックアップ 「忠誠の舞い」の副次的な効果

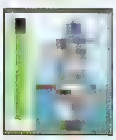
【C】穆皇后の「忠誠の舞い」は、味方の最大兵力を200％に増やす舞い系の計略で、兵力が多いほど効果が高くなる計略、【SR2】諸葛亮の「孔明の大練兵」や【C】張嶷の「車輪の練兵」との相性がいい。

しかし、「忠誠の舞い」の効果はそれだけではない。最大兵力の上昇に伴い、「自城内での兵力回復スピードが上昇」という効果も得られるのだ。大軍の特技にも同系の効果があり、この効果は重複するため、「忠誠の舞い」中の大軍を持つ部隊は、かなりのスピードで兵力が回復するぞ。味方部隊が万全の状態でなくても、自城内での回復力を想定して少し早めに舞う、といった選択肢も考えよう。

ちなみに、募兵や兵力が少しずつ回復する計略の効果は、「忠誠の舞い」中や大軍があっても変化しない。



このように兵力が多い状態を作り出せれば、ダメージ計略や迎撃などで簡単に撤退することが無いため、強化系の計略を最大限に生かせる。

通常時		「忠誠の舞い」使用中	
「大軍」無し	「大軍」有り	「大軍」無し	「大軍」有り
			

自城内での回復スピードを、【R】文鴦の計略を使って調査。撤退寸前の兵力で自城前に居る部隊が、【R】文鴦のため開始と同時に自城へ戻り、計略が発動した瞬間の兵力が左の写真だ。なかなか侮れない効果といえる。

計略ピックアップ 「天意の目覚め」は何と組み合わせる？

【R】王悦の「天意の目覚め」は、【R】関銀屏の「若き血の目覚め」に比べて必要士気が多い分、武力上昇の割合が高く、対象となる味方の武力が少し低くても大車輪の効果が得られる。そのため、武力上昇値の高い単体強化系や全体強化系の計略と併用したときの爆発力は、【R】関銀屏をはるかに上回る。必要士気は多くなってしまうが、2部隊だけで敵の号令を押し返すことも十分に可能だ。

右に主な組み合わせをまとめたので、デッキ作成の参考にしてほしい。

「天意の目覚め」で大車輪状態になれる代表例

武将	使用計略	備考
【R】許褚	虎痴の怪力	
【SR】魏延	唯我独尊	※1
【R】劉備	桃園の誓い	
【R】孟獲	巨象猛進	
【SR】黄忠	精鋭の練兵	※2
【R】魏延	寡兵の咆哮	※3
【SR】劉備	劉備の大徳	※4
【SR】諸葛亮	八卦の戦計	※5
【UC】陳宮	破滅的な献策	※6
【SR】董卓	暴虐なる覇道	※7

※1：味方1部隊以上を効果範囲に入れる　※2：兵力満タンに近い状態で使用　※3：兵力約60％以下で使用　※4：武力10以上の天属性の味方に使用　※5：2部隊掛け、武力10以上の天属性の味方に使用　※6：武力5以上の天属性の味方に使用　※7：武力8以上の天属性の味方に使用



天属性の味方の武力がこれ以上あれば、大車輪の効果が得られる。大軍の特技があり粘り強いので、武力以上の働きが期待できる。



「桃園の誓い」や兵力が多い状態での「孔明の大練兵」と組み合わせれば、圧倒的な武力に！必要士気に見合った効果を発揮してくれる。

No.	レア	武将名	よみがな	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名	士気	計略効果	イラスト
蜀055	R	王悦	おうえつ	1.5	槍兵	4	6	魅 軍	天	天意の目覚め	4	天属性の味方の武力の最大値が大きいほど武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに全方向に槍の無敵攻撃を行う。	okome
蜀056	UC	王桃	おうとう	1.5	弓兵	4	6	柵 魅 射	天	桃色吐息	3	範囲内の敵を強制的に前進させる。	音楽ナスカ
蜀057	R	花鬘	かまん	1	象兵	1	4	魅 乱 軍	天	南蛮王の血筋	4	武力と城攻撃力と防柵攻撃力が上がる。	伊藤サトシ
蜀058	R	魏延	ぎえん	2.5	騎兵	9	6	乱	天	寡兵の咆哮	5	自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。	田中宏
蜀059	SR	姜維	きょうい	2.5	槍兵	8	7	募 軍	人	寡兵の麒麟児	5	自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに全方向に槍の無敵攻撃を行う。	日野慎之助
蜀060	UC	敬哀皇后	けいあいこうごう	1	弓兵	1	6	魅	人	救護の舞い	6	【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）自身を除くすべての味方は兵力が回復し続ける。この効果は自身に近いほど大きい。	高松俊行
蜀061	SR	黄忠	こうちゅう	2.5	弓兵	8	5	募 射 軍	天	精鋭の練兵	4	自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が多いほど大きい。ただし、計略使用時に自身の兵力が下がる。	タカヤマトシアキ
蜀062	UC	呉蘭	ごらん	1.5	騎兵	4	6	軍	人	蜀への援軍	5	範囲内の蜀の味方の兵力を回復する。その効果は部隊数が少ないほど大きくなる。	RARE ENGINE
蜀063	R	司馬徽	しばき	1	弓兵	1	9	—	天	師の教え	4	範囲内の味方の知力が上がる。	石川雅之
蜀064	SR	諸葛亮	しょかつりょう	2	弓兵	5	10	魅 募 軍	人	孔明の大練兵	6	範囲内の味方すべての武力が上がる。この効果は各部隊の兵力が多いほど大きい。ただし、計略使用時にそれぞれの兵力が下がる。	ハロルド作石
蜀065	SR	趙雲	ちょううん	2	槍兵	7	5	魅 軍	天	子龍の剛槍	6	自身の武力と移動速度と槍撃ダメージが上がる。	RARE ENGINE
蜀066	UC	張姫	ちょうき	1	騎兵	2	6	魅	人	受け継ぎし落雷	5	範囲内に1本の雷を落とし、いずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。	小室和生
蜀067	C	張嶷	ちょうぎょく	1.5	槍兵	5	6	勇 軍	天	大車輪の練兵	4	自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が多いほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに大車輪状態になる。ただし、計略使用時に自身の兵力が下がる。	三好載克
蜀068	C	張翼	ちょうよく	2	槍兵	7	5	柵	人	八つ裂き車輪兵	4	【召喚】（一定の行動をとる味方部隊を召喚する。召喚計略は複数の種類を同時に使用することはできない）兵力が徐々に下がっていく車輪兵を召喚する。	飯田岳士
蜀069	C	陳珪＆陳登	ちんけい＆ちんとう	1.5	弓兵	4	8	射 乱	人	賢毒の乱	2	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）知力が上がる。ただし、兵力が徐々に下がる。	MAr
蜀070	UC	鄧芝	とうし	1.5	槍兵	5	6	魅	人	蜀呉の連合攻勢	6	範囲内の蜀と呉の味方の武力が上がる。さらに蜀の槍兵は槍が長くなり、呉の弓兵は射程距離が上がる。この効果は対象に蜀と呉両方の部隊がいない場合、減少する。	音楽ナスカ
蜀071	C	穆皇后	ぼくこうごう	1	騎兵	1	5	伏 魅	人	忠誠の舞い	5	【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）自身を除くすべての味方の最大兵力が上がる。	荒井悟
蜀072	UC	雷銅	らいどう	1.5	槍兵	5	6	募	天	寡兵の落雷	6	範囲内に2本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージをあたえる。ダメージは互いの知力で上下する。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。	RARE ENGINE
蜀073	C	羅憲	らけん	1	槍兵	2	6	伏 軍	人	寡兵戦法	3	自身の武力が上がる。この効果は自身の兵力が少ないほど大きい。	伊藤一磨
蜀074	SR	劉備	りゅうび	1.5	騎兵	4	7	魅 募	天	五虎将の大号令	12	戦場の味方の五虎将（関羽・張飛・馬超・黄忠・趙雲）の武力と兵力を上げる。撤退中の五虎将は自陣の戦場に復活し、同様の効果を得る。ただし、この計略は戦闘中に1回しか使用できない。	成庵

No.	レア	軍師名	よみがな	左奥義名	属性	奥義効果	右奥義名	奥義効果	属性	イラスト
蜀軍師007	R	姜維	きょうい	質実健攻	天	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がり、敵の計略の対象にならなくなる。	兵軍連環	敵の移動速度を下げる。	人	風間雷太
蜀軍師008	SR	黄月英	こうげつえい	車輪閃攻	天	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がり、槍兵は大車輪状態になる。	再起興軍	撤退中の味方の復活カウントを減らす。	人	陸原一樹

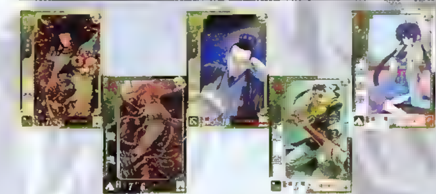
※このほかに、LE022【LE】関羽（能力は蜀004【SR】関羽と同様）、LE023【LE】諸葛亮（能力は蜀019【SR】諸葛亮と同様）、LE024【LE】趙雲（能力は蜀022【SR】趙雲と同様）、LE025【LE】張飛（能力は蜀025【R】張飛と同様）、LE026【LE】馬超（能力は蜀030【SR】馬超と同様）、LE027【LE】劉備（能力は蜀037【SR】劉備と同様）があります（イラストはすべて王欣太）。

大兵力をもって敵に当たり、「孔明の大練兵」で勝負を決めよう！

孔明の大練兵デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
蜀065	【SR2】趙雲	2	槍兵	7	5	魅 軍	天	子龍の剛槍（6）
蜀017	【UC】黄忠	2	騎兵	7	6	勇 募	天	老当益壮（6）
蜀064	【SR2】諸葛亮	2	弓兵	5	10	魅 募 軍	人	孔明の大練兵（6）
蜀073	【C】羅憲	1	槍兵	2	6	伏 軍	人	寡兵戦法（3）
蜀071	【C】穆皇后	1	騎兵	1	5	伏 魅	人	忠誠の舞い（5）

蜀・軍師002	【R】馬謖	兵略	転進再起（天）	陣略	回復奮陣（人）
蜀・軍師005	【R】龐統	兵略	兵力増援（天）	陣略	鉄鎖連環（人）



【SR2】諸葛亮の「孔明の大練兵」と【C】穆皇后の「忠誠の舞い」を組み合わせ、兵力の多い状態での攻めを狙うデッキ。「忠誠の舞い」で兵力を200%にしての「孔明の大練兵」は、破壊力抜群だ。

基本的には「忠誠の舞い」から「孔明の大練兵」につなぐのが理想だが、「忠誠の舞い」を使うチャンスがなかなか無い状況もあり得る。そんな場合は、単体で「孔明の大練兵」を使って応戦したい。大軍が無くても兵力が最大なら、並の英傑号令以上の武力上昇が見込めるのだ。なお、主力部隊の兵力はなるべく残したいので、あえて【SR2】諸葛亮を前に出して、敵の攻撃を受けさせるのも手だ。

「孔明の大練兵」は使用時に兵力が減るため、雲散系の計略はどうしても苦手だが、効果範囲が左右に広いので、それらと戦う場合は主力を左右に分け、少しでもその被害を抑えるようにしたい。



「忠誠の舞い」は、士気がある程度たまっていて、仕切り直しになったタイミングで使うのが理想だ。



戦線を上げられて「孔明の大練兵」が使いにくいときは、【SR2】趙雲や【UC】黄忠の計略で守ろう。

強化された【SR】魏延を中心に、単体強化を駆使してせん滅&攻城を狙え！

唯我独尊目覚めデッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
蜀010	【SR】魏延	2	騎兵	8	4	―	天	唯我独尊（4）
蜀067	【C】張嶷	1.5	槍兵	5	6	勇 軍	天	大車輪の練兵（4）
蜀055	【R】王悦	1.5	槍兵	4	6	魅 軍	天	天意の目覚め（4）
蜀018	【UC】周倉	1	槍兵	4	2	人	勇	強化戦法（4）
蜀066	【UC】張姫	1	騎兵	2	6	魅	人	受け継ぎし落雷（5）
蜀035	【R】龐統	1	槍兵	1	9	伏	人	連環の計（6）

蜀・軍師001	【SR】諸葛亮	兵略	七星祈祷（天）	陣略	精兵集陣（人）
蜀・軍師003	【C】糜竺	兵略	再起興軍（天）	陣略	知勇兼陣（人）



「唯我独尊」が強力な【SR】魏延に加え、条件次第で大車輪の効果を得られる【R】王悦と【C】張嶷を組み込み、局地的な戦いを制して攻城を狙うデッキ。自城を守ってのカウンターも非常に強力だ。

【SR】魏延を中央に置いて両端を【R】王悦と【C】張嶷で固めるのが、攻守共に有効な配置。【R】魏延の計略をメインに、押し負けそうな方の計略を使用するといい。どうしても城門に攻城をねじ込みたいときは、【R】王悦を【SR】魏延と一緒に攻城に向かわせ、「唯我独尊」でコスト1を2部隊撤退させつつ「天意の目覚め」を使用するといいだろう。

【SR】魏延の知力が低いため、ダメージ計略には少々弱い。ダメージ計略相手には、撃たれる前に早めに「唯我独尊」を使い、離れた位置で【R】王悦の「天意の目覚め」を使うなど、計略を使った両方がダメージ計略を受けないように立ち回ろう。



相手が雲散系やダメージ系の計略を使えない状況なら、城門の守りは「唯我独尊」だけで何とかなる。



必要士気は多いが、【SR】魏延と【R】王悦の計略を併用すれば、並の号令程度ではしのがれないはず。

撃破チャレンジ『3.5』

無敵とも思える「不老長寿の薬計」や遊武練の章の【R】呂布だが、実は撃破可能!?

撃破チャレンジ「不老長寿の薬計」

「計略の対象にならず、武力によるダメージを大幅に軽減」という効果があるため、倒すのは難しく感じる「不老長寿の薬計」中の【UC】馬鈞。実際、【SR2】馬超の「全軍突撃」を使って突撃を繰り返したとしても、ほとんど兵力を奪えない。

だが、「武力によるダメージ」以外のダメージは普通に与えられるため、特定の奥義や計略を使えば撃破できる。具体的には、軍師【SR】周瑜の「極滅業炎」、【C】蔡夫人や【UC】淳于瓊の「暗殺の陰謀」、【UC】の「妖毒の舞い」などが有効だ。念のため、覚えておくといいだろう。



夢いっぱいの【UC】馬鈞だが、「極滅業炎」にはめてしまえば万事休す。手前に防柵が置いてあれば、ゲージがMAXでなくとも倒せるぞ。



毒系の計略も有効。「不老長寿の薬計」の半分以下の士気で倒せるので、【UC】馬鈞に負けたくなければ入れてみよう。

撃破チャレンジ「暴れん坊飛将軍」

遊武錬の章・第五話の【R】呂布は、武力が高い上に計略の対象にならず、武力によるダメージがほとんど入らない。ここは防柵で安全を確保し、複数の弓兵で「麻痺矢の大号令」を使うのが有効。「極滅業炎」などを併用すればあっさり倒せるぞ。



乱戦や各兵種アクションは最低でも一定のダメージを与えられるため、手数を増やした方が効率的。複数の弓兵で兵力を削り取ろう。これは「不老長寿の薬計」にも有効だ。

『3.5』新カードリスト&サンプルデッキ紹介

呉

【SR2】孫策の強力な超絶強化や【SR】小虎の妨害系計略など、デッキ構築の幅が広がった呉。強力な計略で戦線を押し上げよう！

計略ピックアップ 知力上昇と各計略の相性

【C】闞沢の「命がけの推挙」や軍師【C】張昭の「知略昇陣」があるため、知力を上げて計略の効果を高める計略コンボが狙いやすかった呉。『猛き鳳凰の天翔』では【R】呉夫人が追加され、武力と知力を上げる懐かしの「賢母の助け」が帰ってきたため、計略コンボがより実戦的になった。

そこで、呉の主要な強化系計略について、知力を上げるとどれぐらい効果時間が延びるのかを調査してみた。右下の表はその結果をまとめたもので、もともとの効果時間は考慮せず、延びた時間の順に並べてある。

単体強化系は全体的に相性が良く、中でも「漢の意地」は一歩抜け出ていた。計略の効果が高い「弓技の極み」なども、実戦で役立つだろう。

全体強化系では、「孫武の大号令」がやや長めの結果に。武力上昇値は高いが撤退のデメリットがある「我が屍を越えよ」なども、知力を上げて使い1回のチャンスにかけるのも手だ。


「賢母の助け」は武力も上がるため、戦線を上げるのに役立てつつ計略コンボを狙える。敵のダメージ系計略への耐性が上がるのもうれしい。

知力上昇による効果時間延長度合い

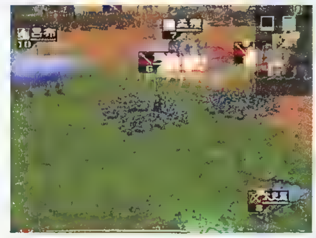
長	漢の意地
↑	小覇王の蛮勇、雄飛の時、狂乱の戦歌、弐連剛弓戦法、大胆奔放
	孫武の大号令、若き血の昇華
↓	若き王の手腕、天啓の幻、弓技の極み、我が屍を越えよ
短	麻痺矢の大号令、人心の掌握、河賊の粘り、英魂の大号令

※データは編集部調べ

計略ピックアップ 「春眠の誘い」が解ける条件

【SR】小虎の「春眠の誘い」は、ほかの部隊（敵味方問わず）との接触によって効果が解けてしまうが、槍撃や弓攻撃で効果が解けることは無い。

奥義や計略の場合、妨害系計略や【UC2】鄒の「妖毒の舞い」、味方の強化系計略では解けないが、ダメージ系計略、軍師【SR】周瑜の「極滅業炎」、軍師【R】呂蒙の「防柵再建」などによる防柵との接触では解けてしまう。


直接接触しなければ、槍撃や弓攻撃で一方的に攻撃可能。敵がばらけたら「春眠の誘い」、まとまったら「赤壁の大火」といった使い分けが有効だ。

計略ピックアップ 剛弓系計略を最大限に生かす

剛弓系の計略は、走射を素早く繰り返せればダメージ効率がアップする。走射は持続時間が終わる前に停止してためを作った場合、約2カウント弱ごとに連発可能。効果時間中に【C】駱統なら5回、【SR】孫皎ならギリギリ6回まで走射ができるぞ。走射時に強化系計略の赤いオーラが消えるので、それが復活してから少し後を目安にタイミングを取るといい。


走射のためが出来ている状態で使えば、発動後すぐに走射が可能。部隊選択時に動いてしまわないよう、選択ボタンや計略ロックを活用しよう。

No.	レア	武将名	よみがな	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名	士気	計略効果	イラスト
呉054	R	呉夫人	ごふじん	1	騎兵	1	8	魅	人	賢母の助け	5	範囲内の味方の武力と知力が上がる。	夢路キリコ
呉055	C	顧雍	こよう	1	槍兵	1	7	柵	地	防柵再建	7	自軍の配置した、壊れたすべての防柵を復活させる。	仙田聡
呉056	SR	周瑜	しゅうゆ	3	弓兵	8	10	伏 魅 射	地	最期の業炎	5	範囲内の敵に炎によるダメージをあたえる。ただし効果が終わると自身は撤退する。ダメージは互いの知力で上下する。	田口博之
呉057	SR	小虎	しょうこ	1	槍兵	1	4	柵 魅	人	春眠の誘い	5	範囲内の敵を移動できなくし、計略を封印する。この効果はいずれかの部隊と接触することで消滅する。	masaki
呉058	UC	徐夫人	じょふじん	1	弓兵	1	8	魅	地	英魂の命令	5	戦場で最も武力の高い呉の味方の武力が上がる。この効果は、武将コストが高い呉の味方部隊が撤退している時ほど大きい。	TOHRU
呉059	UC	沈瑩	しんえい	2	攻城兵	8	4	—	人	孫呉の武	3	【ため計略】（計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない）自身の武力が上がる。	川瀬圭一
呉060	UC	宋謙	そうけん	1.5	槍兵	5	6	伏	地	空蝉の計	5	【召喚】（一定の行動をとる味方部隊を召喚する。召喚計略は複数の種類を同時に使用することはできない）囮兵を召喚し、自身は一瞬で城に戻る。	小城崇志
呉061	R	孫堅	そんけん	2	騎兵	7	6	募	地	赤い頭巾の囮兵	5	【召喚】（一定の行動をとる味方部隊を召喚する。召喚計略は複数の種類を同時に使用することはできない）囮兵を召喚し、自身は一瞬で城に戻る。	川崎のぼる
呉062	UC	孫晧	そんこう	1	弓兵	3	5	乱	人	遠毒の乱	3	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）移動速度が上がる。ただし、兵力が徐々に下がる。	宮澤由佳
呉063	SR	孫皎	そんこう	2	弓兵	8	4	勇 射	地	弐連剛弓戦法	6	自身の武力が上がり、2部隊に弓攻撃ができるようになる。さらに走射中の攻撃力が上がる。	戸橋ことみ
呉064	SR	孫策	そんさく	2.5	騎兵	8	5	勇 魅 醒	地	小覇王の快進撃	6	自身の武力と知力と移動速度と突撃ダメージが上がり、兵力が上限を超えて回復する。さらに自身が敵部隊を撤退させるたび武力が上がる。ただし武力が徐々に下がり、一定以下になると撤退する。	獅子猿
呉065	C	孫瑜	そんゆ	1.5	弓兵	5	5	魅 射	地	呉への援軍	5	範囲内の呉の味方の兵力を回復する。その効果は部隊数が少ないほど大きくなる。	金田榮路
呉066	R	大喬	だいきょう	1	歩兵	2	5	魅	人	英魂の舞い	4	【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）味方が撤退するたびに士気が上がる。この効果は撤退部隊の武将コストが高いほど大きい。	成庵
呉067	SR	大虎	だいこ	1	騎兵	1	4	魅 乱	人	封印の舞い	12	【ため計略・舞い】（計略ボタンを押してから一定時間で発動する。使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）敵は計略が使用できなくなる。	日本橋ヨヲコ
呉068	UC	張悌	ちょうてい	1	槍兵	1	8	伏 醒	地	魂の引継ぎ	3	効果中、呉の味方部隊が撤退した時に武力が変化する。この効果は撤退した味方部隊の武力が高いほど大きい。	wolfina
呉069	R	文鴦	ぶんおう	2	槍兵	7	4	勇 乱 軍	地	大胆奔放	4	【ため計略】（計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない）自身の武力と知力と移動速度が上がり、槍が長くなる。	成庵
呉070	UC	文欽	ぶんきん	1.5	弓兵	6	6	乱	人	麻痺矢戦法	4	自身の武力が上がり、矢を当てている敵の移動速度が下がるようになる。	成庵
呉071	C	歩騭	ほしつ	1	槍兵	2	7	軍	人	英魂戦法	4	自身の武力が上がる。この効果は、武将コストが高い呉の味方部隊が撤退している時ほど大きい。	F.S
呉072	C	駱統	らくとう	1.5	弓兵	5	4	柵 射	人	剛弓戦法	4	自身の武力が上がる。さらに走射中の攻撃力が上がる。	池田宗隆
呉073	R	陸遜	りくそん	2	騎兵	6	8	伏 軍	人	英魂の大号令	6	範囲内の呉の味方すべての武力が上がる。この効果は、武将コストが高い呉の味方部隊が撤退している時ほど大きい。	風間雷太
呉074	C	呂岱	りょたい	1.5	弓兵	6	5	射	地	英魂戦法	4	自身の武力が上がる。この効果は、武将コストが高い呉の味方部隊が撤退している時ほど大きい。	仙田聡

No.	レア	軍師名	よみがな	左奥義名	属性	奥義効果	右奥義名	奥義効果	属性	イラスト
呉・軍師007	SR	周姫	しゅうき	徒弓撃攻	人	味方の武力が上がり、範囲内の味方はさらに武力が上がり、弓兵は移動中も弓攻撃可能になる。	再起興軍	撤退中の味方の復活カウントを減らす。	地	獅子猿
呉・軍師008	R	陸抗	りくこう	英魂嗣攻	人	範囲外の味方の部隊は撤退し、範囲内の味方の部隊の武力が上がる。	精兵集陣	味方の武力を上げる。	地	okome

これぞまさに快進撃！【SR2】孫策の強力な計略を生かそう！

赤壁快進撃デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
呉064	【SR】孫策	2.5	騎兵	8	5	勇 魅 醒	地	小覇王の快進撃（6）
呉009	【R】周瑜	2	弓兵	6	10	伏 魅	人	赤壁の大火（7）
呉006	【UC】黄蓋	1.5	槍兵	6	3	—	人	決死の攻城（5）
呉027	【UC】張昭	1	槍兵	2	8	柵	地	防柵小再建（3）
呉048	【UC】小喬	1	歩兵	2	5	柵 魅	地	江東の小華（2）

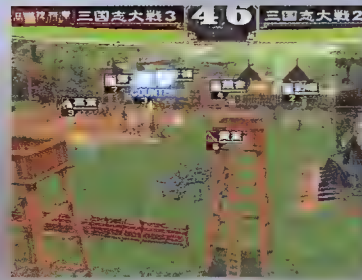
呉・軍師 003	【R】陸遜	兵略	再起興軍（人）	陣略	兵軍連環（地）
呉・軍師 006	【R】諸葛瑾	兵略	集中増援（人）	陣略	諸刃劣陣（地）



スペックはやや低めだが、「小覇王の快進撃」が非常に強力な【SR2】孫策を軸としたデッキ。開幕は伏兵と防柵を生かし、カウンターを狙っていくのがセオリー。その後は相手が号令系計略メインなら、自城に引き付けて「小覇王の快進撃」。【SR】呂布のようなワントップ型には、「赤壁の大火」が有効だ。

奥義は「再起興軍」が無難だが、騎兵中心のデッキには「兵軍連環」、相手にも【SR2】孫策が入っていたら、「小覇王の快進撃」中に効果範囲上で発動させれば撤退させられる「諸刃劣陣」も有効だ。

なお、【R】周瑜を【SR】陸遜、【UC】小喬を【UC】張紘に変え、「孫武の大号令」を中心に攻める形もある。また、騎兵をもう1部隊入れれば、【SR2】孫策が迎撃覚悟で敵槍兵に突っ込んで計略を使用、後続の騎兵が突撃しつつ乱戦し、その後に【SR2】孫策が離脱して突撃を狙う連携が強力だ。



「小覇王の快進撃」は兵力が上限を超えて回復するので、迎撃覚悟で突っ込んで使うのも一つの兵法だ！

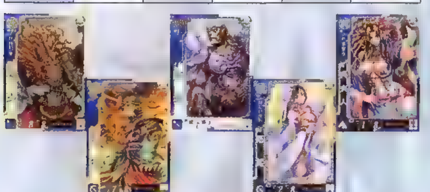

攻城は【UC】黄蓋の計略がメイン。相手がまとまるようなら、「赤壁の大火」で焼き払ってしまおう。

「賢母の助け」の知力上昇を生かし、武力上昇値の高い号令でたたきつぶせ！

賢母屍孫武デッキ

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名（士気）
呉049	【SR2】孫堅	2.5	槍兵	8	8	勇 魅	地	我が屍を越えよ（5）
呉034	【SR】陸遜	2	弓兵	7	8	—	地	孫武の大号令（6）
呉028	【C】陳武	1.5	槍兵	6	2	勇	地	漢の意地（4）
呉046	【R】周姫	1	弓兵	2	8	魅	地	若き血の昇華（3）
呉054	【R】呉夫人	1	騎兵	1	8	魅	人	賢母の助け（5）

呉・軍師 001	【SR】周瑜	兵略	兵力増援（人）	陣略	極滅業炎（地）
呉・軍師 005	【C】魯粛	兵略	再起興軍（人）	陣略	知勇兼陣（地）

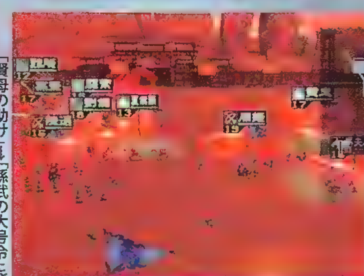


知力上昇による効果時間の延びがいい「孫武の大号令」と「賢母の助け」を組み合わせ、武力上昇値の高い「我が屍を越えよ」を加えたデッキ。狙うは「孫武の大号令」→発動前に「賢母の助け」の計略コンボだ。自城付近で使っても十分攻められるほど効果時間が長く、士気を12近くためてから狙えば、「賢母の助け」が切れる前に「我が屍を越えよ」や「若き血の昇華」を使えるため、圧倒的な武力で攻め続けられる。状況に応じて「賢母の助け」→「我が屍を越えよ」や、「我が屍を越えよ」→「若き血の昇華」なども狙おう。また、守勢時には「我が屍を越えよ」が役立つ。使用後は【SR2】孫堅の復活を見越し、「孫武の大号令」をため始めるといいだろう。

【R】周姫の枠は、【UC】張紘、【UC】諸葛瑾、【UC】吾粲なども考えられる。計略コンボの爆発力は落ちるが、相手の計略には対応しやすくなるはずだ。



守りには「我が屍を越えよ」。武力が高くないため、【SR2】以外の兵力を減らされると厳しくなる。


「賢母の助け」→「孫武の大号令」を発動させられれば、【R】周姫との計略コンボで敵を圧倒できる！

遊武練の章 ワンポイントアドバイス ～其之一～

牛金以外が大幅強化された「ハイパー牛金軍」と、騎兵限定の「悪魔皇帝軍」を攻略。

第一話 ハイパー牛金軍



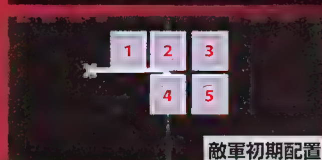
①	【C】一般兵（弓兵）	③	【C】一般兵（騎兵）
②	【C】一般兵（槍兵）	④	【C】牛金

※①は伏兵

武練の章第一話との大きな違いは、【C】牛金以外の部隊が武力7、知力7に変更されていること。計略も「指揮」や「落雷」などに強化されており、防柵の後ろには弓兵が伏兵状態で構えている。

とはいえ、こちらはコスト9まで登録できるので、楽にクリアできるだろう。知力7の伏兵に注意し、号令などで押しつぶしてしまえば問題無い。伏兵を無視し、攻城兵を含めて右から攻め上がれば、一瞬で勝利することも可能だ。

第二話 悪魔皇帝軍



①	【C】李傕＆郭汜	④	【C】張梁
②	【R】袁術	⑤	【UC】沙摩柯
③	【C】木鹿大王		

※【SR】左慈は城内スタート

騎兵限定のステージで、両軍共に撤退すると自軍の城ゲージが減り、敵は撤退しても一瞬で復活してくる超野戦ルールを採用。また、味方の騎兵は撤退するまで突撃ダメージアップの効果を得る。

【SR2】孫策や魏の【SR】張郃などの長時間続く神速系計略や、【UC】蔡文姫の「飛天の舞い」で突撃を繰り返すのが有効。敵の武力が高いので、乱戦は控えたい。【C】張梁は「黄巾の群れ」を多用するので、複数部隊の突撃で一気に倒そう。

『3.5』新カードリスト＆サンプルデッキ紹介

群雄

群雄に多数追加された暴乱系計略は、クセが強いため2勢力での構成も考えたい。各勢力の強みを生かし、その真価を発揮させよう！

武将ピックアップ

「暴乱」系の計略と特技「暴乱」を持つ武将

暴乱系計略の利点は、暴乱の特技を持つ部隊なら戦場のどこに居ても計略対象になること。戦場を縦横無尽に駆け回りつつ狙えるのだ。

ただし、群雄だけでデッキを組むと、クセが強過ぎて弱点が浮き彫りになりやすい。そのため、2勢力での構成も視野に入れておきたい。

下記に暴乱系計略に絡むカードをまとめたので、デッキ構築の参考にしてほしい（暴乱系計略を持つカードは、暴乱の特技も併せ持つ）。



「強進の乱」は攻城時のほか、戦線を上げる際に使ってもいい。暴乱デッキでは基本となる1枚だ。



「速愚の乱」は効果時間こそ短いが、槍兵は迎撃を受けない絶妙な速度に。能力値もそこそこだ。



勢力は呉だが、暴乱を持つ武将の中では最高級の能力値。計略は敵の足並みを乱すのに最適。

暴乱系計略を持つ武将

No.	武将名	コスト	兵種	計略（士気）
魏074	【C2】孟達	1	騎兵	癒遅の乱（4）
蜀069	【C】陳珪＆陳登	1.5	弓兵	賢毒の乱（2）
呉062	【UC】孫晧	1	弓兵	速毒の乱（3）
群053	【C】魏続	1	弓兵	賢遅の乱（3）
群054	【R】高定	1.5	弓兵	援弱の乱（3）
群059	【C】成宜	1	騎兵	強毒の乱（4）
群061	【C】帯来洞主	1.5	象兵	強遅の乱（4）
群063	【UC】程銀	1.5	槍兵	強進の乱（3）
群064	【UC】馬玩	2	騎兵	速愚の乱（3）
群069	【C】梁興	1.5	騎兵	強毒の乱（4）
漢050	【C】許攸	1	弓兵	癒壊の乱（3）

暴乱の特技のみ持つ武将

No.	武将名	コスト	兵種
魏058	【SR】賈南風	1	騎兵
魏060	【R】司馬師	1.5	弓兵
魏061	【R】司馬昭	1.5	騎兵
蜀057	【R】花鬘	1	象兵
蜀058	【R2】魏延	2.5	騎兵
呉067	【SR】大虎	1	騎兵
呉069	【R】文鴦	2	槍兵
呉070	【UC】文欽	1.5	弓兵
群050	【R】閻行	2	槍兵
群055	【R】兀突骨	2.5	象兵

No.	武将名	コスト	兵種
群057	【R】徐栄	2	騎兵
群060	【UC】成公英	1	槍兵
群065	【C】波才	1	歩兵
群066	【R】馬岱	1.5	騎兵
群067	【C】忙牙長	1.5	象兵
群068	【SR】龐徳	2.5	騎兵
群070	【SR2】呂布	3	騎兵
漢043	【C】袁兄弟	1	騎兵
漢046	【UC】王子服	2	騎兵
漢060	【UC】董承	1.5	騎兵

計略の効果的な使い方

暴乱系の計略はメリットとデメリットを併せ持つが、デメリットが気にならない状況なら、メリットを最大限に生かせる。例えば「強進の乱」、「癒遅の乱」、「強遅の乱」などは、攻城中ならデメリットが薄くなる。また、「速毒の乱」や「強毒の乱」は、兵力減少が軽いため単純に使いやすい。

全体的に必要士気が少ないため、「速愚の乱」や「速毒の乱」で戦線を上げて「強進の乱」や「強遅の乱」で攻城を狙うなど、複数の暴乱系計略を使った攻めも考えていこう。



【R2】魏延が撤退寸前に「寡兵の咆哮」を使い、「援弱の乱」で回復。「寡兵の咆哮」の武力上昇値が高いため、多少武力が下がっても強力だ。

No.	レア	武将名	よみがな	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名	士気	計略効果	イラスト
群050	R	閻行	えんこう	2	槍兵	8	2	乱	天	猛将の一閃	5	範囲内の敵1部隊に衝撃によるダメージをあたえる。ダメージは互いの武力で上下する。	成庵
群051	SR	王異	おうい	1	騎兵	2	4	勇 魅	天	絶対防御の舞い	6	【ため計略・舞い】（計略ボタンを押してから一定時間で発動する。使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）自城が落城しなくなる。	中村博文
群052	UC	楽就	がくしゅう	1.5	槍兵	6	4	募	地	多勢の攻め	4	自身の武力が上がる。その効果は戦場にいる味方部隊の数が多いほど大きい。	塚本陽子
群053	C	魏続	ぎぞく	1	弓兵	3	4	乱	地	賢遅の乱	3	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）知力が上がる。ただし、移動速度が下がる。	宮澤由佳
群054	R	高定	こうてい	1.5	弓兵	5	2	活 射 乱	地	援弱の乱	3	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）兵力が回復する。ただし、武力が下がる。	三好載克
群055	R	兀突骨	ごつとつこつ	2.5	象兵	10	1	勇 乱	天	猛進の大号令	5	範囲内の味方の武力と移動速度が上がる。ただし発動時に部隊が向いている方向に、強制的に移動する。	獅子猿
群056	SR	祝融	しゅくゆう	1	騎兵	3	3	魅	人	火神の一閃	5	範囲内の敵1部隊に衝撃によるダメージをあたえる。ダメージは互いの武力で上下する。	高橋留美子
群057	R	徐栄	じょえい	2	騎兵	7	4	勇 乱	地	火事場の神速	4	自身の武力が上がる。この効果は自軍の城ゲージが少ないほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに移動速度も上がる。	米谷尚展
群058	UC	鄒	すう	1	騎兵	1	7	魅	天	妖毒の舞い	6	【舞い】（使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く）敵の兵力を徐々に減らす。この効果は自身に近いほど大きい。	藤谷
群059	C	成宜	せいぎ	1	騎兵	3	1	乱 軍	人	強毒の乱	4	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）武力が上がる。ただし、兵力が徐々に下がる。	山本章史
群060	UC	成公英	せいこうえい	1	槍兵	1	7	伏 乱	人	西涼の秘策	5	範囲内の敵の武力と知力を下げる。	獅子猿
群061	C	帯来洞主	たいらいどうしゅ	1.5	象兵	5	3	活 乱	天	強遅の乱	4	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）武力が上がる。ただし、移動速度が下がる。	山本章史
群062	UC	張衛	ちょうえい	1.5	弓兵	5	5	射	天	火事場の麻痺矢	4	自身の武力が上がる。この効果は自軍の城ゲージが少ないほど大きい。一定以上武力が上がると、さらに麻痺矢状態になる。	戸橋ことみ
群063	UC	程銀	ていぎん	1.5	槍兵	6	3	乱	人	強進の乱	3	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）武力が上がる。ただし、効果中は強制的に前進する。	岩男信人
群064	UC	馬玩	ばがん	2	騎兵	7	3	勇 乱 軍	人	速愚の乱	3	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）移動速度が上がる。ただし、知力が下がる。	風間雷太
群065	C	波才	はさい	1	歩兵	3	2	活 乱 軍	地	強化戦法	4	自身の武力が上がる。	後藤弘樹
群066	R	馬岱	ばたい	1.5	騎兵	5	4	魅 覇 乱	地	猛将の一閃	5	範囲内の敵1部隊に衝撃によるダメージをあたえる。ダメージは互いの武力で上下する。	西山優里子
群067	C	忙牙長	ぼうがちょう	1.5	象兵	6	2	乱	天	はじき戦法	3	自身の武力と移動速度と、はじき飛ばす距離が上がる。	仙田聡
群068	SR	龐徳	ほうとく	2.5	騎兵	8	5	活 勇 乱	人	人馬の大号令	7	範囲内の味方の騎兵の武力と移動速度が上がり、槍の迎撃ダメージを受けなくなる。	吉田聡
群069	C	梁興	りょうこう	1.5	騎兵	5	4	活 乱	人	強毒の乱	4	【暴乱】（戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある）武力が上がる。ただし、兵力が徐々に下がる。	伊藤サトシ
群070	SR	呂布	りょふ	3	騎兵	10	1	勇 乱 軍	天	飛将気炎撃	8	範囲内の敵すべてに衝撃によるダメージをあたえる。ダメージは互いの武力で上下する。	一徳

No.	レア	軍師名	よみがな	左奥義名	属性	奥義効果	右奥義名	奥義効果	属性	イラスト
群-軍師007	SR	王異	おうい	速軍侵攻	人	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに移動速度が上がる。	転進再起	一瞬で自城に戻り、復活カウントを減らす。	地	米谷尚展
群-軍師008	R	朶思大王	だしだいおう	衝軍戦攻	地	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がるが、移動速度が下がる。	移動舞陣	味方の舞い中の部隊が移動可能になり、さらに移動速度が上がる。	天	二見敬之

気炎撃呂布デッキ

強大な武力と兵力に衝撃系計略併せ持つ【SR2】呂布を主軸に攻め立てろ!

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
群070	【SR2】呂布	3	騎兵	10	1	勇 乱 軍	天	飛将気炎撃(8)
群066	【R】馬岱	1.5	騎兵	5	4	魅 醒 乱	地	猛将の一閃(5)
群030	【R】呂姫	1.5	槍兵	5	4	勇 魅	人	天下無双・改(5)
群059	【C】成宜	1	騎兵	3	1	乱 軍	人	強毒の乱(4)
群060	【UC】成公英	1	槍兵	1	7	伏 乱	人	西涼の秘策(5)

群・軍師001	【C】賈詡	兵略	再起興軍(天)	陣略	精兵戦陣(人)
群・軍師007	【SR】王異	攻略	速軍侵攻(人)	兵略	転進再起(地)



主力となるのはもちろん【SR2】呂布だが、「飛将気炎撃」は必要士気が多く気軽に使える計略ではないので、ここぞという場面のみ使っていきたい。【SR2】呂布が乱戦などである程度敵の兵力を減らしつつ、兵力の減った部隊や低武力の部隊が複数効果範囲に入るようなら使うといい。また、【R】馬岱の「猛将の一閃」は、【R】龐統などの武力の低い計略要員を排除するのに役立つ。これら衝撃系の計略は、軍師【C】賈詡の陣略・精兵戦陣を使って威力を上昇させるの手だ。そして【R】呂姫は、攻めにも守りにも「天下無双・改」が活躍してくれるだろう。

「飛将気炎撃」の必要士気が多いので、【SR2】呂布を使うなら2勢力以上でのデッキは考えにくい。選択肢としては、コスト1に【C】張魯を入れ、素武力で戦う形がある。重要な部隊が撤退した場面を救える「五斗米道」は、使いやすい計略といえる。



「天下無双・改」をメインに、敵を一気にせん滅できるチャンスがあったら「飛将気炎撃」を狙っていこう!



【SR2】呂布が撤退しているときは「天下無双・改」や「西涼の秘策」を駆使して守り切ろう。

暴乱咆哮デッキ

強力な計略を持つ【R2】魏延の導入で暴乱デッキの幅がさらに広がる!

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
蜀058	【R2】魏延	2.5	騎兵	9	6	乱	天	寡兵の咆哮(5)
群063	【UC】程銀	1.5	槍兵	6	3	乱	人	強進の乱(3)
群066	【R】馬岱	1.5	騎兵	5	4	魅 醒 乱	地	猛将の一閃(5)
群069	【C】梁興	1.5	騎兵	5	4	活 乱	人	強毒の乱(4)
群060	【UC】成公英	1	槍兵	1	7	伏 乱	人	西涼の秘策(5)

群・軍師006	【R】董卓	兵略	超絶再起(人)	陣略	完殺抑陣(地)
群・軍師007	【SR】王異	攻略	速軍侵攻(人)	兵略	転進再起(地)



知力は低めだが、伏兵と妨害系計略を持つ【UC】成公英が居るため、バランスはなかなか。攻めの主軸となるのは、【R2】魏延の「寡兵の咆哮」。敵城付近まで戦線を上げられたら、兵力が半分以下になったところで「寡兵の咆哮」を使い、積極的に攻城を狙おう。【UC】程銀の「強進の乱」で、一気に敵城へ張り付くのもアリだ。敵にダメージ系や妨害系の計略があるときは、暴乱デッキの特徴である戦場全体を使った攻めが重要になる。計略をまとめてくらわないよう、広がって攻め上がろう。

防衛時には【C】梁興の「強毒の乱」や、【UC】成公英の「西涼の秘薬」が役に立つ。それらでは守り切れないようなら、【R2】魏延で粘りつつ「寡兵の咆哮」を使おう。また、軍師【R】董卓の超絶再起があれば、強気な攻めで敵の足並みを乱しつつ、全滅後に全部隊まとまっての攻めが狙えるぞ。



【R2】魏延1部隊でも十分な突破力がある。状況に応じて暴乱系の計略でフォローできれば理想だ。



防衛時は「強毒の乱」と城内外のローテーションを基本に、守り切れないようなら「寡兵の咆哮」も使おう。

遊武練の章 ワンポイントアドバイス ~其之二~

槍兵限定の第三話と、弓兵限定の第四話を攻略。それぞれの兵種の扱い方を磨こう。

第三話 快眼!蔡文姫軍



①	【UC】蔡文姫	※	【UC】公孫瓚
②	【SR】王異	※	【R】呂姫
③	【SR】曹操	※	【SR2】馬超
※	【UC】夏侯惇	※	【R】祝融

※①~③以外は城内スタート、③は伏兵

P061の第二話と同じく、超野戦ルールを採用した槍兵限定のステージ。自軍の槍兵は、撤退するまで槍撃のダメージが上がる。

序盤は自軍のやぐら付近で待機し、敵が「飛天の舞い」を舞った後に迎撃を狙ってせん滅しよう。迎撃1回では撤退させられず、その後に乱戦になりやすいため、【R】張飛などの高武力の槍兵で固めるといい。自城に帰ってしまいやすい【R】祝融や逃げ回る【SR】王異に対しては、「挑発」が有効だ。

第四話 長槍長髭関羽軍



①	【UC】周倉	④	【UC】関平
②	【C】王平	⑤	【UC】張飛
③	【UC(EX)】趙雲	⑥	【UC】関羽

超野戦ルール&弓兵限定のシナリオ。自軍の弓兵は撤退するまで、走射開始時の攻撃力が上がる。

敵は槍兵だけなので、距離を取りつつ走射を繰り返せば勝利は簡単だ。兵力の減った敵に逃げられないよう、弓のサーチを集中させよう。計略は【R】夏侯淵の「乱れ撃ち」や【R】甘寧の「弓技の極み」など、複数部隊を攻撃できるものが有効なほか、【C】秦夫人の「野戦の舞い」を使えば、ただ敵を倒すよりも素早く落城勝ちできる。

漢

新たに追加された決起系計略は、爆発力の高いものが多い。それを必要士気の少ない決起系計略と憂国系計略で補佐するのが強力だ。

武将ピックアップ 『猛き鳳凰の天翔』決起系注目武将

●【R2】張飛「決起の大蛇矛」

必要士気は6と多いものの、国力が3の状態に限り、効果範囲内の敵すべてを引き寄せることが可能。武力上昇値が非常に高いので、ダメージ系計略などで倒されない限り、引き寄せた敵は高確率で倒せるはず。2～3部隊に掛けられれば、必要士気に見合った効果が期待できるぞ。

●【SR】曹皇后「決起の討伐令」

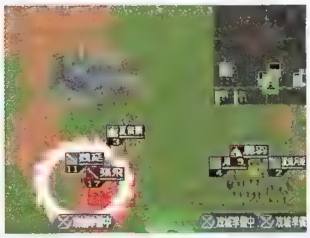
漢では数少ない、単体の部隊に大幅な武力上昇を見込めるカード。国力が1以上なら、超絶強化に匹敵する武力上昇値を得られる。戦場のどこに居ても使えるため敵の反計系計略に強く、主に自城を守る際に役立つ。必要士気は多めなので、敵の計略の後に使うか、効果時間内に敵を1～2部隊は倒せる状況で使いたい。

●【UC】張任「決起の麻痺矢」

『3.5』で計略が効果時間延長や速度低下率増加といった強化を受け、再び台頭してきたカード。敵の足並みを乱しつつ国力を上げやすく、漢が苦手とする超絶強化系の計略にもある程度の抑止力になるのが利点。



国力3で「決起の大蛇矛」を使えば、ここまで武力が上がる(写真は覚醒後)。敵が固まって進軍してきたら、迷わず使用してせん滅しよう。



「決起の討伐令」は、国力1でも高武力の部隊に掛ければ十分な強さに(写真の【R2】張飛は覚醒後)。特に城門の守りで大きな力となる。

武将ピックアップ 『猛き鳳凰の天翔』憂国系注目武将

●【R】顔良「憂国の大進撃」

移動速度が上がり、武力上昇値も十分に頼りになる「憂国の大進撃」は、主に守りで活躍してくる。大軍の特技があるため迎撃されても致命傷になりにくい上、一度自城に戻ることで兵力を回復しつつ戦いやすい。また、効果終了時に士気が2増えるので、消費した国力を決起系の計略などで補充しやすいのも利点だ。

●【R】文醜「憂国の大襲撃」

兵力が回復し大車輪状態になる「憂国の大襲撃」は、攻守両面で活躍が期待できる。大軍の特技を持っているため、計略の兵力回復効果を生かしてしぶとく立ち回れるのだ。国力が2～3の状態で攻城エリアまで辿り着けたら、そのまま計略を連発して攻城をねじ込むのもアリだ。

●【UC】逢紀「憂国の謀略」

自身の能力値は低めだが、「憂国の謀略」は必要士気5で武力と知力と移動速度を下げるという破格の効果。【R】賈詡の「離間の計」と似ているが、こちらは敵の部隊数に効果が左右されないのがうれしい。

移動速度低下の効果は、敵騎兵の突撃オーラが出なくなる程度。知力の低い部隊にはかなりの時間効果が続くので、高武力&低武力の部隊に対しては活躍が期待できる。



「憂国の大襲撃」の回復量はこのぐらい。大軍の特技があるので、撤退寸前まで追い込まれる前に使用して、兵力が多い状態を維持したい。



「憂国の謀略」の効果範囲はまずまずの広さ。号令系計略を使うために敵が固まっているようなら、まとめて効果範囲に入れやすい。

No.	レア	武将名	よみがな	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名	士気	計略効果	イラスト
漢043	C	袁兄弟	えんきょうだい	1	騎兵	3	5	乱	地	逆境戦法	3	自身の武力が上がる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。ただし、最大士気が下がる。	F.S
漢044	SR	袁紹	えんしょう	1.5	槍兵	5	6	魅	地	逆境の大号令	5	範囲内の漢の味方すべての武力が上がる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。ただし、最大士気が下がる。	島本和彦
漢045	R	袁紹	えんしょう	1.5	槍兵	4	6	魅 募	天	憂国の大進軍	6	範囲内の漢の味方すべての武力と城攻撃力が上がり、移動速度が下がる。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。	伊藤サトシ
漢046	UC	王子服	おうしふく	2	騎兵	7	5	乱 軍	天	血判状の決意	4	【国力】(国力により効果が変化する) 武力が上がる。この計略は、発動時の国力が高いほど武力が上がる。	成庵
漢047	R	関羽	かんう	2.5	騎兵	8	6	勇 魅 醒	天	復興の温杯	5	自身の武力が上がる。さらに自身が効果中に撤退させた敵部隊数に応じて、効果終了時に国力が上がる。(撤退や計略による効果消滅のときには上がらない)	山宗
漢048	R	顔良	がんりょう	2.5	騎兵	8	5	勇 軍	人	憂国の大進撃	5	自身の武力と移動速度が上がり、効果終了後に士気が上がる。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。	TOHRU
漢049	C	許劭	きょしょう	1	槍兵	2	7	—	人	決起の車輪伝授	4	【国力】自身を除く、戦場でもっとも武力の高い味方の槍兵の武力を上げて車輪状態にし、国力が上がる。発動時に自身は撤退する。発動時の国力が高いほど、効果が上がる。	日野慎之助
漢050	C	許攸	きょゆう	1	弓兵	2	6	伏 乱	人	瘴壊の乱	3	【暴乱】(戦場にいる、この特技を持つ味方すべてに効果がある) 兵力が徐々に回復する。ただし効果中は、効果を受けた部隊が多いほど自軍の城にダメージを受ける。	仙田聡
漢051	R	献帝	けんてい	1	弓兵	1	6	魅	天	最後の勅命	12	【国力】戦場でもっとも武力の高い味方の武力が大幅に上がるが、効果終了時自城にダメージを受ける。発動時の国力が高いほど効果は高くなり、計略発動後に国力が上がる。	騎崎サブゼロ
漢052	UC	皇甫嵩	こうほすう	1.5	槍兵	5	5	—	地	決起の特攻戦法	6	【国力】自身の武力と城攻撃力が上がるが、効果中は強制的に前進する。さらに計略使用後に国力が上がる。この計略は、発動時の国力が高いほど、効果が上がる。	牧野卓
漢053	UC	高覧	こうらん	1.5	槍兵	6	5		地	逆境の剛槍	3	自身の武力が上がる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。一定以上武力が上がると槍撃ダメージも上がる。ただし、最大士気が下がる。	MAr
漢054	C	審配	しんはい	1.5	弓兵	3	8	柵 射	地	憂国の水計	7	範囲内の敵に水によるダメージをあたえる。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。ダメージは互いの知力で上下する。	山本章史
漢055	SR	曹皇后	そうこうごう	1	弓兵	1	7	柵 魅	天	決起の討伐令	5	【国力】(国力により効果が変化する) 戦場でもっとも武力の大きい味方の武力が上がる。さらに計略使用後に国力が上がる。この計略は発動時の国力が高いほど、武力が上がる。	獅子猿
漢056	UC	沮授	そじゅ	1	弓兵	1	8	—	地	復興への諫言	5	【ため計略】(計略ボタンを押してから一定時間で発動する。この計略は反計されない) 国力が上がる。	二見敬之
漢057	SR	張郃	ちょうこう	2	騎兵	8	4	勇	天	逆境の神速行	3	自身の武力が上がる。この効果は、戦闘中に下がった自軍の最大士気が多いほど大きい。一定以上武力が上がると移動速度も上がる。ただし、最大士気が下がる。	杉浦善夫
漢058	R	張飛	ちょうひ	2.5	槍兵	8	4	勇 募 醒	天	決起の大蛇矛	6	【国力】(国力により効果が変化する) 自身の武力が上がり、範囲内のもっとも武力の高い敵に向かっていき、対象の敵は自身に向かってくる。さらに計略使用後に国力が上がる。この計略は、発動時の国力が高いほど効果が上がる。	成庵
漢059	SR	董貴人	とうきじん	1	騎兵	2	6	魅	人	亡国の舞い	4	【舞い】(使用すると移動できなくなるが、自身が撤退するまで効果が続く) 味方の武力を上げる。この効果は、自軍の国力が高いほど大きい。ただし、国力を徐々に消費する。	藤谷
漢060	UC	董承	とうしょう	1.5	騎兵	5	7	乱	人	血判状の決意	4	【国力】(国力により効果が変化する) 武力が上がる。この計略は、発動時の国力が高いほど武力が上がる。	hippo
漢061	R	文醜	ぶんしゅう	2.5	槍兵	8	5	勇 軍	人	憂国の大襲撃	5	自身の武力と兵力が上がり、全方向に槍の無敵攻撃を行う。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。	TOHRU
漢062	UC	逢紀	ほうき	1.5	弓兵	4	7	伏 射	人	憂国の謀略	5	範囲内の敵の武力と知力と移動速度を下げる。ただし、計略使用時に国力を消費する。国力が足りないときは効果が下がる。	山本章史

No.	レア	軍師名	よみがな	左奥義名	属性	奥義効果	右奥義名	奥義効果	属性	イラスト
漢・軍師006	R	司馬徽	しばき	兵力増援	天	味方の兵力を回復する。	知略昇陣	味方の知力を上げる。	地	ハマサカキミオ
漢・軍師007	SR	沮授	そじゅ	戦乱猛攻	地	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がる。ただし、最大士気が下がる。	再起興軍	撤退中の味方の復活カウントを減らす。	人	那知上陽子
漢・軍師008	R	逢紀	ほうき	精兵攻勢	天	味方の武力が上がる。範囲内の味方はさらに武力が上がる。	集中増援	味方の部隊数が少ないほど多く兵力が回復する。	地	塚本陽子

決起亡国デッキ

国力を上げてしまえばこちらのもの!!
圧倒的な武力で攻城をねじ込もう!!

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
漢046	【UC】王子服	2	騎兵	7	5	乱 軍	天	血判状の決意(4)
漢015	【SR】皇甫嵩	2	槍兵	7	7	勇 魅	天	決起の大号令(6)
漢026	【UC】張任	1.5	弓兵	6	5		人	決起の麻痺矢(4)
漢040	【R】劉備	1.5	槍兵	5	6	醒	人	決起の大車輪(4)
漢059	【SR】董貴人	1	騎兵	2	6	魅	人	亡国の舞い(4)

漢・軍師001	【C】郭図	兵略	兵力増援(天)	陣略	兵軍連環(人)
漢・軍師005	【SR】盧植	兵略	超絶再起(天)	陣略	精兵集陣(地)



【SR】皇甫嵩を中心とした決起の大号令デッキに、国力を維持しつつ使える計略を持つ【UC】王子服と、強力な舞いを持つ【SR】董貴人を加えたパターン。

基本戦術はこれまで通り、決起系計略を使って敵の足並みを乱しつつ国力を上げ、国力3での「決起の大号令」で攻城を狙うというもの。国力3で決起系計略を使うと国力がゼロになるので、国力3で敵に攻め込まれたときや戦線を上げたいときは、【UC】王子服の「血判状の決意」を使おう。武力上昇値が高く効果時間が長いので頼りになるぞ。

相手に雲散系や反計系の計略があり、「決起の大号令」を使いにくいときは、【SR】董貴人の「亡国の舞い」の出番だ。国力が3あれば、並の英傑号令以上の武力上昇値を得られる。時間経過によって国力が減少しても、決起系計略を使って国力を増やせば、高い武力上昇値を維持できるぞ。



国力3の「血判状の決意」は使い勝手良好。さらに「決起の大号令」を使えば、簡単には止められない。



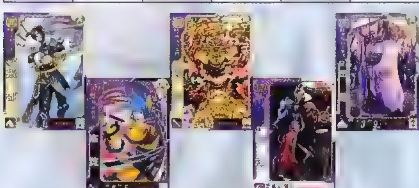
戦場後方から味方の武力を上げられる「亡国の舞い」。国力が下がったら「決起の麻痺矢」などで補充だ。

逆境の大号令デッキ

最大士気を減らして自らを追い込み、
逆境状態からの大逆転を狙え!!

No.	武将名	コスト	兵種	武力	知力	特技	属性	計略名(士気)
漢057	【SR2】張郃	2	騎兵	8	4	勇	天	逆境の神速行(3)
漢053	【UC】高覧	1.5	槍兵	6	5	—	地	逆境の剛槍(3)
漢044	【SR】袁紹	1.5	槍兵	5	6	魅	地	逆境の大号令(5)
漢033	【C】陶謙	1.5	弓兵	5	5	柵 魅	地	戦乱の一番槍(3)
漢032	【R】田豊	1.5	騎兵	3	9	伏	人	戦乱の攻勢(5)

漢・軍師001	【C】郭図	兵略	兵力増援(天)	陣略	兵軍連環(人)
漢・軍師007	【SR】沮授	攻略	戦乱猛攻(地)	兵略	再起興軍(人)



自軍の最大士気を減らすことで、【SR】袁紹の「逆境の大号令」や【SR2】張郃の「逆境の神速行」の効果を高め、試合の中～終盤に勝負をかけるデッキ。

序盤は「戦乱の攻勢」などを駆使し、戦線を維持しつつ最大士気をある程度(2～4)減らすことに専念。そして、軍師【SR】沮授の奥義ゲージがたまったら勝負。「戦乱猛攻」で最大士気を一気に減らしつつ、戦線を上げて「逆境の大号令」につなごう。

「逆境の大号令」は、最大士気－5から武力上昇値が並の英傑号令を上回るため、ギリギリの最大士気にこだわらず早めに使うのも手。その場合、以降の守りにも「逆境の大号令」を使えるぞ。さらに最大士気が減ったら、「逆境の神速行」にシフトしよう。なお、最大士気を減らす手間を減らしたいなら、【SR】朱儁や【C】曹豹を組み込んでみるといい。計略で一気に最大士気を減らせるぞ。



最大士気8から「戦乱猛攻」→「逆境の大号令」とつなげば、すさまじい武力に。敵をねじ伏せろ!



【SR2】張郃だけでなく、【UC】高覧の「逆境の剛槍」も守りでは頼りになる。槍撃は要練習だ!

遊武練の章 ワンポイントアドバイス ～其之三～

第五話「暴れん坊飛将軍」の攻略に加え、第六話以降を軽く紹介していこう。

第五話 暴れん坊飛将軍



①	【C】阿会喃	⑤	【C】董荼那
②	【C】周倉	⑥	【C】裴元紹
③	【C】馬元義	⑦	【R】呂布
④	【C】程遠志		

武力と知力と兵力が上昇し、計略の対象にならず、武力によるダメージを大幅に軽減する【R】呂布が登場。ランダムで移動しつつ敵味方関係無く攻撃してくるため、攻城を狙うのは困難。そこで有効なのが、【C】祝融夫人の「野戦の舞い」や【R】小喬の「流星の儀式」など、自陣から城ダメージを与える計略だ。槍兵と防柵で舞いやため計略を守りながら狙おう。なお、P059の方法などで【R】呂布を倒すと、以降は通常の能力で復活してくる。

第六話以降は?

今回紹介した第五話をすべてクリアすると、第六話から第十話が選択可能となる。第六話以降では兵力と防御力が大幅に上がったハイパー攻城兵が登場したり、計略が各部隊1回しか使えないステージ、【R】大喬以外がイケメン武将で構成された敵軍など、個性的なステージが多数存在する。もちろん難度も上がっていき、第十話には英傑伝中で最高武力の敵軍が待ち構えているぞ。



第七話では、魏軍のレジェンドカードのみで構成された「蒼天航路軍」が登場する。



総武力80のデッキが相手となる第十話。すべての力を駆使して戦い抜け!!

速報!! 今度の『アルカナ』は……

クールにハートフル!?

ARCANA HEART 3
アルカナハート

『アルカナハート』シリーズに、雰囲気を一変した待望の新ナンバリングタイトルが登場!　気になる新主人公の情報と、画面写真を緊急公開するぞ!

アルカナハート3

■メーカー	：エクサム
■ジャンル	：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法	：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日	：今冬予定
■使用基板	：eX-BOARD(エクスボード)

Text:カイゼルちくわ



新主人公は強化人間!?

『アルカナハート3』の主役は、秘密機関の日本支部にてコードネーム「ヴァイス」の名で人工聖女「戦処女(ヴァルキュリヤ)」として育てられ、組織を壊滅させたペトラによって救出された少女。戦闘員として育てられたという出自を持つ彼女を中心に、新たな物語が動き始める。

数々の想いを胸に、今また戦う!



ペトラに救い出され、普通の女の子としての平穏を得たはずの彼女の、本当の戦いが始まる。

操剣の白き戦処女

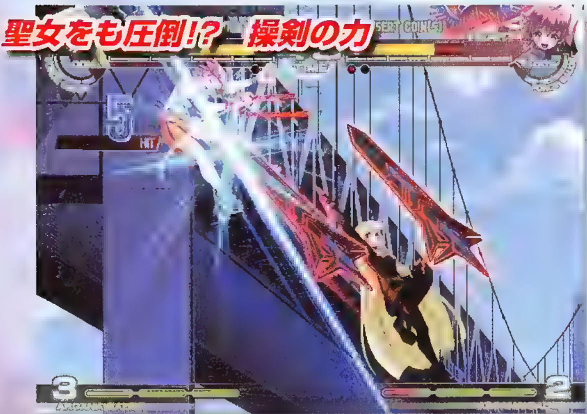
ヴァイス Weiß

秘密機関「ドレクスラー機関」の日本支部で外界を知らずに育った彼女には一般常識が無く、社会復帰に苦労している模様。だが、戦友を思いやる気持ちはだれよりも強く、その気持ちに突き動かされ、今回は生まれて初めて自分の意思で戦場に向かう。

プロフィール

国籍	日本
現住所	神奈川県相模原市ローゼンベルク学園学生寮
生年月日	不明
年齢	14歳
身長	155cm
体重	44kg
スリーサイズ	75・54・79
血液型	O型
所属	私立ローゼンベルク学園中等部2年A組
得意科目	戦闘行為
苦手科目	非戦闘行為
格闘スタイル	操剣能力・第三世代

聖女をも圧倒!? 操剣の力



大剣を生成し、操る力。これは戦処女の力か、それとも機甲聖霊(ガイスト)ゴットフリートの能力か!?



剱神(テュール)のガイスト

ゴットフリート

北欧神話の軍神テュールをモチーフに、ドレクスラー機関で開発された機甲聖霊(ガイスト)。

開発者が語る!　ヴァイス　ここが見どころ!

新主人公のヴァイスは、厳しい戦闘訓練で体得した戦闘術と、剣を具現化する特殊能力を駆使して闘う、りりしくてカッコいいキャラクターです。暗い過去を背負っている彼女ですが、現在は普通の女の子として生活していけるように奮闘中。不器用ながらも一生懸命なその姿は、とても愛らしくて必見ですよ。今作のテーマは「カッコいいアルカナハート」。前作までとは一味違った『アルカナハート3』にご期待ください!　(ディレクター 林)

既存の聖女たちも全員登場！

ドレクスラー機関の日本支部を壊滅させた西欧聖霊庁メンバーに加え、御苑女学園やほかの聖霊庁関連の面々など、既存の聖女たちは本作でも全員登場する。シリアスな物語の中で、彼女たちの心境にも変化が訪れるのか、それともやっぱり最後は愛なのか……!?

そして新たなナンバリングタイトルということで、システム面の一新や、各聖女の大幅な性能変更も考えられる。気になる各詳細は、情報が入り次第お伝えするぞ！

STORY

関東一円に発生した次元の歪みを利用した、アンジェリア・アヴァロンの原初復古の企み――後に各国聖霊機関において「関東大事変」と呼ばれる事件の収束から、およそ2カ月が経過していた。

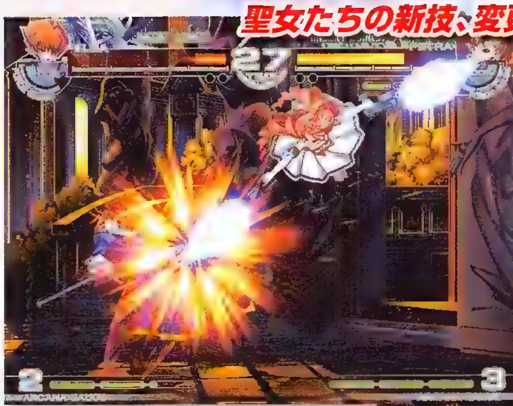
そんな頃、某大戦時に欧州で魔族の技術供与を受けていた「ドレクスラー機関」が、世界各地での活動を再開する。日本に潜伏していたドレクスラー機関は、西欧聖霊庁により壊滅され、西欧聖霊庁ローゼンベルク支部として再構成された。

その直後、日本各地に大規模な次元の歪みが大量に観測される。あまりにも不自然な現象にドレクスラー機関の暗躍も囁かれ、日本聖霊庁は事態の収束に乗り出し、御苑女学園の一部の聖女たちも立ち上がる。

同じく、ローゼンベルク支部の聖女たちも活動を開始するが、その中にドレクスラー機関によって後天的に聖女の能力を与えられた戦処女（ヴァルキュリヤ）の姿があった。

――日本沈没まで、あと7日。

聖女たちの新技、変更技やいかに!?



ヴァイスの保護者という、新たな物語のキーパーソンとなったペトラ。空中からの攻め技が乏しかった彼女だが、この新技で華麗に舞えるのか!?

杭のようなものを投下する、エルザの新技。もともとサンクトゥスなどけん制に使える技を持っていたが、その能力がさらに強化される？







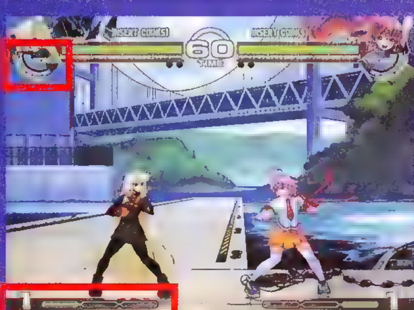
聖女たちの個性ももちろん健在！

米国聖霊庁関係者も当然参戦。ヒップアタックらしきユーモラスな新攻撃に、キャサリンの性格が出ている。空中技なのか？　それとも突進技!?

最速分析　画面に見られる新ゲージの正体は!?

今回公開された画面写真では、体力ゲージ下の「フォースゲージ」と、画面下のホーミングゲージに似た「アルカナゲージ」の存在が確認できるが、パワーゲージが見当たらない。その役目は新たなゲージのうち、いずれかが担うのだろうか？

また、アルカナフォースと関係がありそうなフォースゲージが、％表示である点にも注目。アルカナフォースやアルカナブラストに変化があるのか、あるいはそれに代わる新システムか!?



新たな2種類のゲージに注目。聖女によっては、アルカナゲージに黄色と赤の部分がある場合も。ホーミングキャンセル関連にも大きな変化がありそうな予感！

新主人公ヴァイス役　声優インタビュー

ヴァイスを演じる声優さんに、収録現場で取材を敢行！　彼女を演じてみての感想を伺ってみた。



沢城みゆき（さわしろみゆき）

幅広い役をこなす実力派の若手声優。主な出演作は「CANAAN（カナン）」、「ローゼンメイデン（真紅）」、「デ・ジ・キャラット（プチ・キャラット）」など。

今回の作品はアーケードゲームだとお聞きして、「あぁ、ゲームセンター行かなきゃな」と思いながら収録していました（笑）。最近はPSPやDSのお仕事が多かったので、ゲームセンターに並ぶのって何かちょっとうれしいなと思いました。

ヴァイスはずっと兵士としての訓練を受けていた子で、すごく真面目に与えられたことをこなそうとするんですが、逆に「ラフにしていろ」といわれると慣れていなくて、ぎこちなくなってしまう姿が愛しかったです。不器用なんだね、みたいな（笑）。演じる際には戦う人なので凛とした感じは出したかったんですけど、声域が低くなり過ぎて男の子にならないよう気を付けました。彼女がまるで語尾のように「よし」って言うところが印象的に残っていますので、注目していただきたいです。

BEAT MAXIMUM

今月は稼動したての「jubeat ripples」の獲得アイテム情報に加え、Wiiのポップンミュージックや各コンポーザーのアルバム情報を掲載していくぞ。

jubeat ripples

待望の続編稼動を迎え、各地で盛り上がりを見せる『jubeat ripples』。今月は、新曲から新マーカーなど獲得できるアイテムの情報を惜しみ無く紹介していくぞ。すでにハマってる人もこれから始める人も、この夏は『jubeat ripples』で熱くなれ!

jubeat ripples
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーションゲーム
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中(2009年8月5日)
■使用基板：—

Text：はなだ

獲得アイテム情報満載でお届け!

獲得コンテンツリスト

グレード	サブグレード	種類	名称	楽曲提供アーティスト
Platinum		マーカー	ステルス	
Gold	Lion	楽曲	Macuilxochitl	TOMOSUKE
	Tiger	楽曲	隅田川夏恋歌	seiya-murai feat.ALT
	Wolf	楽曲	eyes	小野秀幸
	Deer	楽曲	Good-bye Chalon	猫叉Master+
	Fox	楽曲	STARLIT DUST/スティルに捧ぐ	Des-ROW + ANT
	Ocelot	楽曲	coming true	GUHROOVY Vs. L.E.D.
	Rabbit	楽曲	Shining Star	Sota Fujimori feat.Nagisa
	Squirrel	楽曲	INVISIBLE WORLD	SILKY F
Silver	Lion	楽曲	AREA 51	96
	Tiger	マーカー	襖	
	Wolf	楽曲	SWEET ANGEL	古川もとあき
	Deer	マーカー	トーラス	
	Fox	楽曲	恋のメリーゴーランド	森野くま子
	Ocelot	マーカー	絵画	
	Rabbit	楽曲	ECO FIGHTER	入尾信充
	Squirrel	マーカー	ブラー	
Bronze	Lion	楽曲	Russian Snowy Dance	Mutsuhiko Izumi
	Tiger	マーカー	バナナ	
	Wolf	マーカー	触	
	Deer	マーカー	ユビ子	
	Fox	楽曲	Queen's Paradise	Nanako
	Ocelot	背景カラー	ダーク	
	Rabbit	背景カラー	ブルー	
	Squirrel	背景カラー	レモン	
White	SS	楽曲	Evans	DJ YOSHITAKA
		楽曲	あいのうた	肥塚良彦
		楽曲	Crosswind	Mutsuhiko Izumi
		楽曲	In Scottish Highlands	Thomas Howard Lichtenstein
	S1	マーカー	ミラーボール	
	S2	楽曲	GIGA BREAK	96
	S3	マーカー	サンドアート	
	S4	楽曲	IN THE NAME OF LOVE	Y&Co. feat. Erica
	A1	マーカー	デジタルブロック	
	A2	楽曲	bass 2 bass	Ryu☆
	A3	マーカー	シャボン玉	
	A4	楽曲	Chance and Dice	日本少年
	B1	マーカー	アイス	
	B2	楽曲	Icicles	Jimmy Weckl
	B3	マーカー	オコジョ	
	B4	楽曲	I love マミー	荒牧陽子
	C1	マーカー	ゲージ	
	C2	楽曲	Jumping Boogie	Kozo Nakamura
	C3	マーカー	火山	
	C4	楽曲	Special One	kors k feat. Suzuyo Miyamoto
	D	無し		

※ White グレード は継承前の状況によって獲得順番が変わります。

グレードを上げて、新要素を獲得しよう!

jubeat ripplesではプレイヤーのデータを表す指標としてグレードというシステムがある。プレイを重ねてグレードを上げていけば、左記の表にあるマーカーやオリジナル楽曲が獲得できるのだ。

Macuilxochitl

TOMOSUKE

グレード"Gold Lion"で獲得

Gold Lionのグレードで獲得できるTOMOSUKEの「Macuilxochitl」。曲名は直訳で「五輪の花」。アステカの音楽と舞踏の神の意味を持つ。最後に獲得する曲だけあり、EXTREMEの難度は非常に高く、高速で演奏されるピアノに合わせてマーカーが目まぐるしく配置されている。

AREA 51

96

グレード"Silver Lion"で獲得

「AREA 51」は、ギタドラで活躍する96のロックなインスト曲。後半のグレードで獲得できるため、難度が高い。特に中盤では96の超絶ギターテクと共に無数のマーカーの嵐がプレイヤーに襲い掛かるので注目だ。この地帯をいかに凌ぐかが楽曲クリアのカギを握っているだろう。

Queen's Paradise

Nanako

グレード"Bronze Fox"で獲得

Bronze Foxグレードで獲得するNanakoの「Queen's Paradise」は、アップテンポな曲調とクリアな女性ボーカルが組み合わさったさわやかな楽曲だ。夏の暑さに合わせてテンションを上げたい時に選んでみよう。全体的な難度も低いので、練習曲としても最適だ。

マーカーを変えて気分転換!?

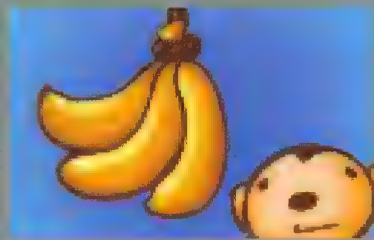
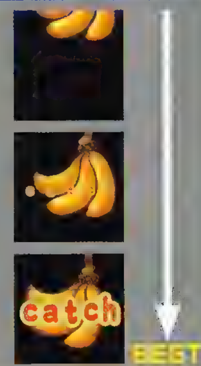
襖(グレード"Silver Tiger"で獲得)

[illegible]に合わせてタッチする、和のテイストを盛りこんだマーカーだ。和風な曲と一緒に使えば、気分が盛り上がるかも?



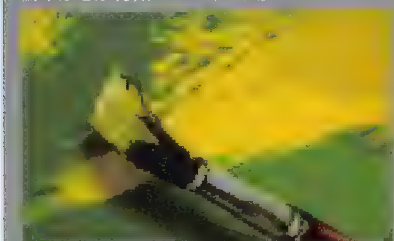
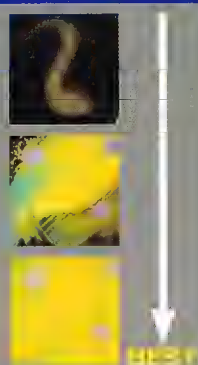

バナナ(グレード"Bronze Tiger"で獲得)

[illegible]マーカー。catchの文字とバナナが落ちるタイミングに合わせてキャッチしよう。パーフェクト時は画面にサルが顔を出してくれる。

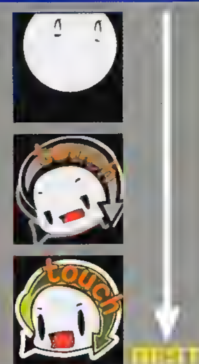
絵画(グレード"Silver Ocelot"で獲得)

[illegible]筆で描かれるエフェクトへ切り替わる。見た目の鮮やかさが特徴のマーカーだ。

ユビ子(グレード"Bronze Deer"で獲得)

[illegible]で、顔が出現した瞬間にタッチすれば、ポップな背景とともに笑顔のユビ子が登場するぞ。

称号集めがアツい! 君はすべての称号を集められるか!?

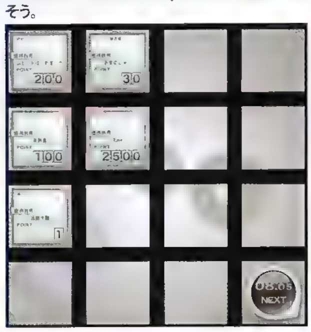
称号リスト

称号名	獲得条件
Sapphire	[illegible]
フレンドシップ	フレンドを20人登録
[illegible]	[illegible]
自由自在	ランダムで選曲した楽曲でFULL COMBO達成
オフィシャルサポーター	[illegible]
のんびりなワタシ	全TUNEでテンポの遅い楽曲をクリア
[illegible]	[illegible]
神の気まぐれ	2TUNE連続でランダム選択で楽曲が一致
[illegible]	[illegible]
オールラウンダー	1プレーでBASIC・ADVANCED・EXTREMEの楽曲をクリア
[illegible]	[illegible]
私、飽きっぽいの	全TUNE異なるプレー背景を選択
[illegible]	[illegible]
俺の屍を越えて往け	マッチングしたフレンドがEXCELLENTを達成、自分は達成できず
[illegible]	[illegible]
四天王	マッチングしたメンバー4人全員がFULL COMBOを達成
[illegible]	[illegible]
確定チャンピオン!!	大会指定楽曲全てEXCELLENTを達成
[illegible]	[illegible]
歌王子	全TUNEで男性ボーカルの楽曲をクリア
[illegible]	[illegible]
カレー好き	全TUNEで黄色系ジャケットの楽曲をクリア
[illegible]	[illegible]
日本語勉強中	全TUNEで曲名が日本語表記の楽曲をクリア
☆↑～&…()./!	全TUNEで曲名に記号が入る楽曲をクリア

jubeatではグレードを上げるほか、プレイ中に一定条件を満たすことで獲得できる"称号"を集めるのも楽しみの一つ。獲得条件はスコア更新時はもちろんのこと、選曲や、通信対戦で手に入るものなど、さまざまな条件が用意されている。

その中でも珍しいものや、難度の高いものを左の表にまとめたので、プレイの参考にしてほしい。通信対戦の称号は、対戦者スコアやマーカーが条件に絡むものもあるので、友達に連絡を取って協力しながら取得するのがおススメだ。

もちろんグレードアップ時にも称号はもらえる。練習を重ねて最高称号のplatinum到達を目指そう。





獲得した称号は選曲中に右下にある「SETTING」を選び、「称号変更」を選択すれば変更可能。



ポップンミュージック

これまでのポップンシリーズとは違った操作で楽しめるWii版『ポップンミュージック』。今月は解禁情報などをお届け!

ポップンミュージック
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■メーカー希望小売価格　：5,800円(税込)
■発売日　：発売中(2009年8月6日)
■ハード　：Wii

ダウンロードコンテンツで面白さがパワーアップ!

本作はダウンロードコンテンツで遊べる楽曲を増やすことができる。ダウンロードする楽曲は2曲1セットとなっている。下記の配信予定日と配信楽曲リストを参考にプレイしたい曲をダウンロードしよう。また、曲プレイ中にWiiリモコンを振ることで、Wiiリモコンから効果音が鳴る。この効果音は一定回数遊ぶことで、いろいろな効果音が解禁するぞ。お気に入りの効果音で、自分の好きな曲に合いの手を入れて遊ぶのも面白いぞ。右のリストはクリアメダルのリストだ。フルコンボ&ボスクリアを目指そう。

配信予定リスト

	コンテンツ名	楽曲内容	アーティスト
発売日配信	初級ポップスセット	Miracle Moon(お月様が中継局)	Togo Project featuring Sana
		ネガイゴト	肥塚良彦
	中級モダンセット	電波の暮らし	Q-Mex feat.フレディー波多江
		こなもん屋人情歌	天下茶屋子
	中級エスニックセット	ナタラディーン	Q-Mex
		Echoes	猫叉Master
第一回 9月2日	初級ハミングセット	I really want to hurt you ～僕らは完璧さ	SUGI & REO
		Usual Days	EGOISTIC LEMON TEA
	中級サマーセット	ホノホノ	YASHI♪GANI
		SUN/光線	Des-ROW・組スペシアルz
	中級 ステップアップセット	together 4ever	Sota Fujimori feat. yoshiko
		PULSE	319
	上級 ハイテンションセット	Soul On Fire	L.E.D.-G VS GUHROOVY fw NO+CHIN
		エイプリルフールの唄	AKIRA YAMAOKA

※1コンテンツ100wiiポイント

ねいろ追加リスト

回数	名称	回数	名称
0	手びょうし	55	ひょうしぎ
0	ホイッスル	65	ネコ
0	スネアドラム	75	いぬ
0	ティンパニー	85	カウベル
5	つづみ	95	あしおと
15	シンセドラム	105	しずく
25	木魚	115	タイプライター
35	料理	125	巨人
45	ボトルオープン	135	まるかじり

※どのモードで遊んでもOKだよ。

クリアメダル取得条件

メダルの種類	取得条件	取得できるゲームモード
	ゲームタイプ「スタンダード」でクリアする	ひとりでポップンミュージック ふたりでポップンミュージック 動かせ!ポップンロボ
	ゲームタイプ「スタンダード」で100点でクリア	ひとりでポップンミュージック ふたりでポップンミュージック 動かせ!ポップンロボ
	ゲームタイプ「スタンダード」でフルコンボクリア	ひとりでポップンミュージック ふたりでポップンミュージック 動かせ!ポップンロボ
	ゲームタイプ「チャレンジ」をクリアする	ひとりでポップンミュージック 動かせ!ポップンロボ
	ゲームタイプ「チャレンジ」を100点クリア	ひとりでポップンミュージック 動かせ!ポップンロボ
	ゲームタイプ「チャレンジ」をフルコンボクリア	ひとりでポップンミュージック 動かせ!ポップンロボ
	ポップンバスターズをクリア(曲の最後までプレイ)	ポップンバスターズ
	ポップンバスターズでボスを退治	ポップンバスターズ

※メダルはゲームモード毎に別々に保存されるよ。

TOMOSUKE、dj TAKA、Sota Fujimoriのアルバムが一部収録曲をリニューアルして再登場!

3種セット3名様にプレゼント

※応募方法は3ページを参照



TOMOSUKE「marble -Re Edition-」
発売日　:発売中
販売価格:2,940円(税込)
備考:コナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)先行販売

オシャレでポップなセンスが光るTOMOSUKEサウンドを存分に堪能できる「marble」が一部収録曲をリニューアルして再登場! Re EditionではSasaki Sosakuによる新録REMIX曲「おもちゃばこのロンド ～ ぬくもりの記憶」が収録されているぞ。



dj TAKA「milestone　-Re Edition-」
発売日　:発売中
販売価格:3,150円(税込)
備考:コナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)先行販売

dj TAKAのファーストアルバム「milestone」がRe Edition盤として一部収録曲をリニューアルして発売! DISC2にはSLAKEによる新規収録曲REMIX「天空脳番長危機十六連打 - 十六連打無版 - remixed by SLAKE」が収録されているぞ。



Sota Fujimori「SYNTHESIZED -Re Edition-」
発売日　:発売中
販売価格:3,150円(税込)
備考:コナミスタイル(http://www.konamistyle.jp/)先行販売

キャッチーかつ最強のシンセサイザーアルバム「SYNSYZED」が収録曲が一部リニューアルされたRe Edition盤が発売! DISC1、DISC2にそれぞれ新規REMIX曲を収録。ファンならぜひとも手に入れたいアルバムだ。

BEAT FREAKS
BEMANI Fan Cafe



BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪　テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします！

イラストコーナー

今月のテーマは新学期！



（神奈川県　もこノイドさん）



こんがり日焼けしたちなつさんもかわいいですねん♪　まだちょっぴりお休み気分が残っちゃうこと。よくあるよくある……。



（千葉県　yukishoさん）

軽快にゃツッコミですね～（笑）。しっぽが……かわいいです……。ふわふわしたいです……。



（大阪府　SEN@オムさん）

遠近感があって空が高く見えますね～！　下校時間でしょうか？　放課後っておなか空くんですよね……。



（福岡県　赤松セリさん）

学校へ行くときの元気もみんなそれぞれで面白いですね♪　ユニはちゃんと起きて起きて！（汗）



（新潟県　かささん）

おっとさわやか！　思わず宿題終わってても「写させて！」と声かけちゃうステキさですね～。



（群馬県　岡田逸花さん）

長い休み明けの新学期は、さっそく元気フル充電って感じですねん♪



（広島県　やっぱり翔が好きな文月 裕さん）

ですよね！　あるある……ってダメですよちゃんと宿題はやらないと！



今月のまとめ

どうも～、音乃でっす♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　新学期って、長いお休みが終わっちゃう～という気持ちがありつつしばらく学校のお友達と会わなくてだんだん待ち遠しくなってきたりして何だか複雑ですよね～。休み明けに自分の教室の場所を忘れて校内で徘徊したのはいい思い出です……。

次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「ハロウィン」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に2009年12月号のイラストを大募集！　募集するイラストのテーマは「文化祭」です。

イラストの締め切りは9月30日（水）。BEMANIキャラの文化祭を皆さまのイラストで彩りましょう。たくさんのご応募お待ちしております。

BEMANI総合楽曲ランキング

前号より引き続き、BEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けしていきます！
今月の熾烈なデッドヒートを制したのは!?

1st	月光蝶 あさき	160.8pts
2nd	smooooch・∀・ kors k	127.1pts
3rd	卑弥呼 朱雀 VS 玄武	114.2pts
4th	Turii ～Panta rhei～ Zektbach	104.6pts
5th	Ristaccia Zektbach	97.1pts
6th	V2 TAKA	84.7pts
7th	零 -ZERO- TЁЯRA	48.6pts
8th	EDEN TЁЯRA	39.2pts
9th	この子の七つのお祝いに あさき	34.5pts
10th	Timepiece phase II 佐々木博史	27.6pts

Pick Up
卑弥呼

先月号では5位に甘んじていたが、今月は3位に返り咲いた『beatmania IIDX 16　EMPRESS』ボス曲"卑弥呼"。『EMPRESS』というサブタイトルを象徴する楽曲だ。



朱雀と玄武によるコラボ楽曲。ANOTHER譜面ではトータルノート数最多を誇る超絶難度楽曲。

☆リベンジ成功！　月光蝶が首位奪還！

前号では惜しくも首位から退いた"月光蝶"。しかし、今月では頭一つ抜けたポイント差で首位を奪還！　改めて"月光蝶"の人気の高さが示される結果となった。二位以下は主に『beatmania IIDX 16 EMPRESS』の楽曲がランクイン。

『jubeat ripples』が稼働したため、ランキングの変動が見られるかもしれないぞ。

投票者の声

総合ランキングでも！　新たなる伝説を（秋田県　Asataさん）／あさき曲1位は最高です。（新潟県　中村プレスリーさん）／やっぱコレでしょー！（福岡県　Dj 02君）

プライズワンダーランド

9月登場アイテム

今月は残暑の厳しさに負けない強さを僕らにくれる素敵なプライズたちを大紹介。さらに幻の迷コーナー「立体貴族」もここに華麗に復活。知られざるフィギュアの世界を堪能あれ。

このマークのある賞品はプレゼントがあります。賞品下のアルファベットを綴じ込みハガキのプレゼント希望欄に記入の上投函してください。

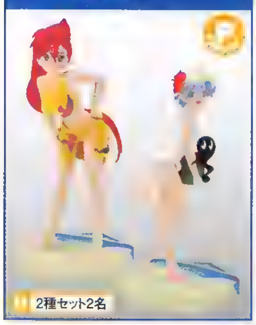
エヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラフィギュア Vol.2
セガ／9月下旬／全2種

『新劇場版：破』が大ヒット上映中の『エヴァンゲリヲン』から今月はレイとマリが登場。特にマリは今回が初のプライズフィギュア化ということもあり大注目の逸品だにゃ!!



2種セット2名

劇場版 天元突破グレンラガン エクストラサマービーチフィギュア
セガ／9月中旬／全2種



2種セット2名

らき☆すた エクストラフィギュアVol.2
セガ／9月上旬／全2種



2種セット2名

北斗の拳 マグネットダーツ
セガ／9月上旬／全2種



クラナド コレクションフィギュア3
フリュー／9月下旬／全2種

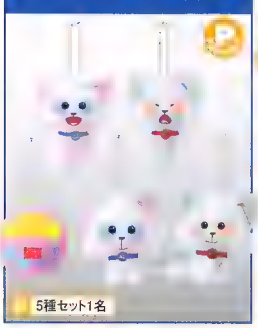


2種セット3名

バック・トゥ・ザ・フューチャー デロリアン ダイキャストモデルPart.3
フリュー／9月中旬／全1種



魔法の天使 クリィミーマミ マスコットキーチェーン Part2
システムサービス／9月下旬／全5種



5種セット1名

リラックマ かぼちゃ de ハロウィンぬいぐるみ
システムサービス／9月上旬／全5種



2種セット2名

どこでもいっしょ プライズリボルテック トロ/クロ コスチュームシリーズNo.2 ハロウィンVer.
タイトー／9月下旬／全2種



もやしもん かもスリッパ
タイトー／9月中旬／全2種



科学忍者隊 ガッチャマン 携帯電話充電器
タイトー／9月中旬／全3種



Fate/stay night セイバーリアルフィギュア
タイトー／9月下旬／全1種



1名

今年の闘劇種目にも選ばれた『Fate』のセイバーがプライズに颯爽と登場！ 聖剣エクスカリバーを携えた凛々しい姿が完全再現されているぞ。

モンスターハンター スーパーDXモンスターぬいぐるみ ～リオレウス～
バンプレスト／9月中旬／全2種



2種セット3名

モンスターハンター ブーギーリトルソフビ
バンプレスト／9月中旬／全3種



SDガンダム ジージェネレーション 組立式コレクションフィギュア2
バンプレスト／9月中旬／全4種



I ♥ PRiZE × 立体貴族 不死鳥コーナー

フィギュアの世界をもっと知ろうぜ!!～ワンフェス2009リポート～

アルカディア創刊当初からしぶとく生き残る当立体造形寵愛コーナーですが、リニューアルの荒波を乗り越えて、またまた復活しちゃったぞだぜ！　今回は去る7月26日に幕張メッセで開催された「ワンダーフェスティバル2009SUMMER」のレポートをお伝えしていきたい。プライズコーナーでは主に「完成品」のフィギュアが紹介されてますが、今回紹介しているのは、ヤスリがけから塗装から組み立てからすべて自分で行なうレジンキット。プライズでフィギュアに興味を持った方は、一歩進んで自作派に転向してみてはいかがか。



東京ビックサイトから幕張メッセに舞台を変えて、一層の盛り上がりを見せました！　次は2009年2月開催！



❶ 春麗『ストリートファイターIV』【PS-Model】
☆アナザーコスチュームの春麗を艶やかに立体化！これまでは通常コスチュームとジャージの二択でしたが、ここにきて最終兵器が登場したって感じですNE！キットの大きさも大迫力の1/6サイズでした。

❷ タオカカ『BLAZBLUE』【RED FOX】
☆『BB』フィギュアはこれからブームが来そうな予感！

❸ リリス『ヴァンパイアセイバー』【モリモリ部屋】
☆表情がキュートなリリス。小悪魔入ってます。

❹ 首斬リバサラ『サムライスピリッツ天草降臨』【CHEMICAL REACTION】
☆ガノスの次は首斬リバサラ！　どんだけティーブなんだと。しかしそれこそ漢の道よ！

❺ アンタレス（Border Down）/VKL5.03（UNDER DEFEAT）【yellow tail】
☆グレフのSTGからまさかの立体化！　これは激レアではなかろうか。

❻ レッドアリーマー『魔界村』【EZHOBI】
☆初心者キラーとして大活躍のアイツがフィギュアになった！

❼ マトカ『オトメディウス』【ひとみ亭】
☆まだまだ人気の『オトメディウス』より、マトカを立体化！

❽ 春麗『ストリートファイターIV』【山林工業】
☆チャイナ服の生地を華やかにアレンジ。陶器みたいで綺麗ですなあ。

ジョジョの奇妙な冒険 台詞プレート付フィギュアキーホルダー～第四部～
バンプレスト／9月中旬／全5種



ワンピース 組立式フィギュアコレクション ～麦わら海賊団編～vol.3
バンプレスト／9月中旬／全3種

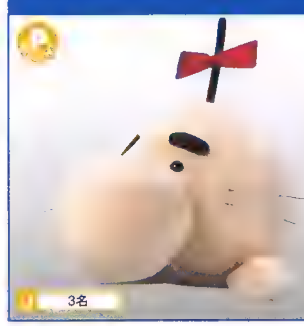


ドラゴンボールZ 組立式DX MAX MUSCLE MANIAvol.1
バンプレスト／9月中旬／全2種



2種セット2名

MOTHER3　どせいさんぬいぐるみ
バンプレスト／9月上旬／全1種



3名

2006年12月の登場時に話題になった『どせいさんぬいぐるみ』が店舗限定にて再登場!!　その愛くるしいルックスと味のあるセリフにて一世を風靡した「どせいさん」を、ぜひゲットしてください！
▼の2次コード（http://prizebp.jp/topic/mother/01.html）で店舗と投入日が確認いただけます。

ギャルズ☆アイランド 萌え～蔵



愛乃はぁと

[illegible]

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

過去にあったつらい出来事のせいで、記憶と感情を心の奥深くに閉じ込めた幼い少女。携帯しているトランクの中の人形「エルフリーデ」を武器に、裏社会で「緋目の人形使い」として活動しつつ、行方不明の家族を探し続けている。愛乃はぁとに危ないところを助けられたことをきっかけに人を信じる気持ちがほのかに芽生えた。

Yuyi先生からのコメント

初めまして、Yuyiです。アルカナハートのキャラはみんなかわいいですが、特にお気に入りなのがリーゼロッテです！　しゃがんでいるとき、地面をいじいじするのがかわいくってたまりません～。

[illegible]

冷たく閉ざされたリーゼロッテの心を、はぁとの「愛」が温かく優しく溶かす。そしてリーゼロッテははぁととの交流で感情を取り戻していく……そんなふたりのハートフルな関係をシリーズの進行と一緒に見守ってあげてください。



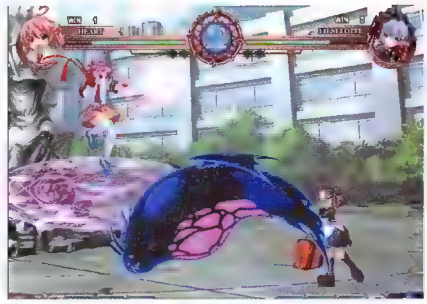
Yuyi先生のサイン入り色紙をプレゼント!

今回もYuyi先生から直筆のサイン入り色紙を頂きました! もちろん読者へのプレゼントです。そのほかのプレゼントと同じく、巻末のアンケートハガキにてご応募下さい。

ハートフル2D対戦アクション

アルカナと呼ばれる聖霊の力を使うことができる「聖女」たちの物語を描いた2D対戦格闘ゲーム、『アルカナハート』。本作の登場人物は、見た目も性格も個性的な女の子ばかり。外見では学生服やスクール水着、メイド服などの衣装を身にまとい、性格面では元気なおてんば娘から天然のドジっ娘まで、どのキャラクターを見ても、何かしらの「萌え」要素を感じとることができるだろう。シリーズを追うごとに追加される新キャラクターたちも魅力的な美少女ばかりで今冬には『アルカナハート3』の発売も決定しており、今後はどのようなキャラクターが参戦してくるのか今から楽しみだ。

格闘ゲームとしての完成度も高く、中でも本作の対戦ツールとしての面白さを際立たせているのは、「アルカナセレクト」に尽きるだろう。本作では、キャラクターを決定した後に、アルカナを選ぶことで、アルカナに応じたさまざまな必殺技や特殊能力が追加される。このため、同じキャラクターであっても、アルカナを変えることによって、全く違った戦術を仕掛けることができるのだ。対戦の熱いかけひきを楽しみたいプレイヤーにもオススメの格闘ゲームになっている。



選択したアルカナの能力や必殺技を駆使することで、苦手な部分もある程度カバーできるので、キャラクターを選ぶ際のポイントは、ズバリ「好みのタイプの女の子」かどうか!?

はぁと & リーゼロッテ



アルカナハート2 はーとふるサウンドコレクション

プライズ賞品

今月の読者割引番号コード **911136**

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カードに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には【割引アイコン入れる】のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

ご利用期間2009年9月29日午前10時まで　※読者割引番号コードは毎号変更されます。



黒に染まるぜ



白き裁きを

●デモンブライド黒に染まるぜ
商品コード：082901
販売価格：**3,500**円［税込］

●デモンブライド 白き裁きを
商品コード：082902
販売価格：**3,500**円［税込］

『デモンブライド』の皇久遠と天羽零彗の名セリフをモチーフにした、エクサムとのコラボTシャツが登場！　白か黒を迷ったら、とりあえず両方取るのがいいだろう。受注締切はもうすぐだ！　急げ!!

©2009 EXAMU Inc.
※９月発売予定です。
※画像はイメージです。



手の平サイズでも破壊力抜群!



●ミニプロジェクター minipro
商品コード：082905
販売価格：**19,800**円［税込］
読者割引対象

低価格帯のプロジェクターでも、効果は十分。640x480 VGA対応なので、PSPなども部屋の壁にモリっと映せる優れもの！　モンハンやるもよし、アイマスやるもよし！
■カラー：ブラック／シルバー／ブルー／グリーン／ピンク



9月30日発売のアルカディアから、4号連で付録DVDに闘劇'09 FINALのベストバウトを収録していくぞ!! 次号の収録タイトルは、**ストIVとVF5R**だ。ebtenだけの予約特典として、上の画像の専用トールケースをプレゼント！　毎号収録タイトルに合わせたデザインだ。4号まとめて今すぐ予約しておこう！



©SEGA
※画像はイメージです。

新バージョンもコンプリート!

『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』の追加リフィルセットDX版が絶賛発売中！　まだの人はクリック！　クリック！

●三国志大戦３ 猛き鳳凰の天翔 オフィシャルカードバインダー追加リフィルセット DX版
商品コード：082904
販売価格：**8,190**円［税込］

追加リフィル	18枚
リフィル穴埋め用カード	40枚
インデックス（縦リフィル用）	21枚
データリスト	1冊28P
トップローダー　鳳凰箔押し	6枚入り
デッキケースBOX	78mm x 100mm x 210mm
EXカード	
収納箱	
専用カードバインダー（DX版のみ付属します）	

センコロの新作アルバムが早くも登場!



今夏登場したセンコロシリーズの最新作『旋光の輪舞 Dis-United Order』のアルバムが早くも登場。楽曲はシリーズを通して担当している、シューティングゲーマーにはお馴染みのYack.こと渡部恭久氏。ファンなら迷わず複数買いしてもいい、マストアイテムが登場！

●旋光の輪舞 DUO サウンドトラック
商品コード：082903
販売価格：**2,940**円［税込］

※ジャケットは変更になります。

ほかにも商品を多数ご用意! 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（KOFっ子、鋼雀台、アルカナ）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、SG闘劇、大澡布）

イマイチ太陽が活躍しきれなかった今年の夏を象徴するかのごとく、今月はシケギャグ闘劇があったりするので気をつけてページをめくるといい読者コーナーがコチラ！　今号のみ掲載者全員に、J・Bさんに描いていただいた特製図書カードをプレゼントいたします。

今月のACE!



（大阪府　J・Bさん）

アフロCMYK

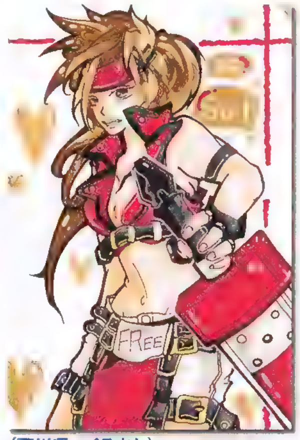
新作はモチロン、レゲ絵から夏っちんぐなイラストまでモリモリもりだくさん。ゲーセンなカラーイラストコーナーが当「アフロCMYK」なのです。



（愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗパラリラ☆魔法みたいなグポポポ☆クララが帰ってきた！



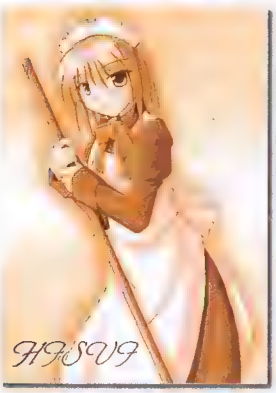
（広島県　るうやさん）
☆浮かぶ風船を揺らした、風の姿。
ちょっと不思議なフランス映画のワンシーン。



（石川県　くろさん）
☆ちょっとワケあり、バッドガール。
ナメてるとやけどじゃすまねえぜ？



（新潟県　まつ姉さん）
☆ぬぬっ、実はロケテVer.ポスターからの紗矢様とは！製品版より、気持ち優しげ説。……んー、気のせいか？



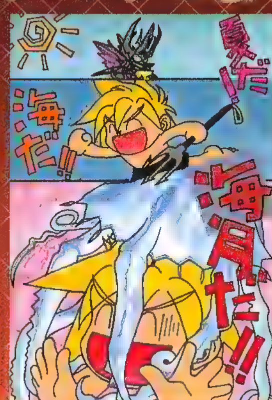
（神奈川県　林裕二君）
☆今日もお掃除、サッサカサ。古来より使用人とは強き者なのサ。



（山口県　水練ロコさん）
☆な、なんと！　プレイ部（仮）の名称は、そのままでも完成度が高くね？　という意見が殺到しったぽい。

フォーエバー現役魂!!
アヴァ鍵同好会

例えその舞台をPCのオンライン上に移そうとも、みんなの魂はここにある！　永遠に色あせない、あの日のあの瞬間。



（大分県　AKさん）
[illegible]



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆双剣の構えは[illegible]しくも、その力は全てを守る者にこそ



（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆たまには[illegible]

A-Fro回覧板　この度、本誌特製図書カードのニュバジがいよいよ完成いたしました。今月は掲載者全員にどどーんとプレゼント！　絵柄はNo.111参照なんだーゾ☆　おっといけねえ、作品へのコメントの頭に付いているⒽマークの説明もしておかねばなるまいて。このマークのある方はHPを持っており、本誌HPの「投稿者リンク」から遊びに行けるって寸法なのでした！　→http://arcadiamagazine.com

シケギャグに負けるな!

納涼CMYK

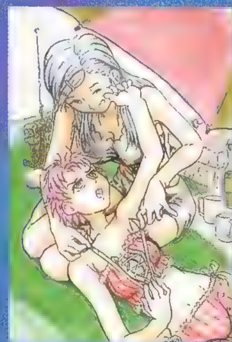
楽しかった夏休みもマッハで過ぎまくり、今ではすっかり極寒の日々。などとうそぶく前に、納涼イラストで残暑をのりきり!



（青森県　五森セキさん）
☆常時水着の水芸大魔人超人[illegible]
[illegible]



（大阪府　ＹＯＯ３号）
Ⓗはるか水平線の向こうに[illegible]
ここまでたって[illegible]



（東京都　シーナ・ミアナ様）
「アンダー・ティフィート」、つかの間の[illegible]
こっそりサイトに二人の名前が載ってい[illegible]



（愛知県　[illegible]）
Ⓗ実は最近[illegible]
リーと重ねて泣きそう[illegible]



（大阪府　ＡＴ）
Ⓗアフ絵スレスレのコーナー[illegible]



（神奈川県　[illegible]）
Ⓗあれ？　アフ絵スレスレのコーナー[illegible]



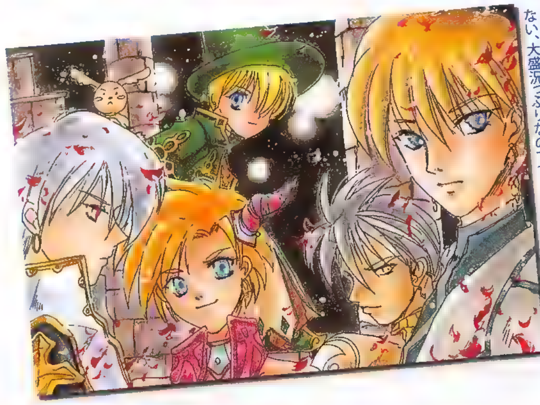
（[illegible]）
[illegible]



（愛知県　藤海ゆかさん）
Ⓗむむ、駅前とかに貼ってありそげ感!
そうだ、カムイコタンへ行こう。ラキキ……。



（神奈川県　緋雪さん）
☆その赤髪は情熱の炎。稲妻のほとばしる指先からは絶品のお寿司!　もぐもぐ。



（岐阜県　星悠貴さん）
☆『アヴァ鍵』イケメン大集合。同好会内に収まりきらない、大盛況っぷりなのですよ。



（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ空飛ぶバニーゴールキア切り絵。
マジックペッツがとってもラブリンガーZ!



（静岡県　あいのさん）
☆ページをめくるたびに、夏から秋の装いへ。
実際にはSG闘劇が近づいてるだけなのですがネ!

帰ってきた光速ダッシャー LIGHT DUO SCAMPER

『センコロ』支援コーナーが、だいたい2年ぶりぐらいに帰ってきたっぽい!　ただいまッ☆



（福岡県　ありあさん）
☆不安要素ばかりをひっさげてやって来た!
「よろしくお願いするでありますっ!」



（愛知県　十六夜月華君）
☆ラナタスラナタスルルルルルー。と言うと、無駄に魔女っ娘度がウナギのぼろうものよ!

A-Fro回覧板　続編の登場により今月復活ののろしをスパーキンさせた『センコロ』支援コーナー、"LIGHT SCAMPER"。今後も人気ニュゲミの稼動によって大量のイラストが押し寄せ次第、おもむろに新コーナーがねじ込まれることも懸念されるのででっぴきならねえぞ!　さしあたって『豪血寺』や、『きらスタ』の田辺みさこ支援コーナーができればいいのになあ……ウフフ、思いつきの発言でごめんなさい。

Spirits of あのころ

レゲーの旗A

レゲー、それはレトロなゲーム。さあ、あのころに還って一夜限りの夢を見よう。若人も無理矢理想いを馳せてみるといい。



（福岡県　武術師某さん）
☆名作ACT『マーベルランド』の主人公パコ。歴史に残るモテモテ王子である。なんと実はWiiで遊べるっぽい!



（大阪府　ムンク園山さん）
☆伝説の格ゲー『アシュラバスター』。アフロでは時折『あゆらば』と略されるので分かりづらいぞ!



（北海道　包帯rmxさん）
☆バラとジズ様。……ぬっはああ!
何という凛々しさ!!　生まれ持っての王子気質!



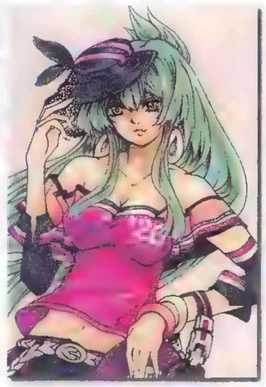
（三重県「Hiji-ri様へ」那弥さん）
Ⓗああ……。肉まんとは人（?）をここまでわんぱくちっくにするっていうのかい!?



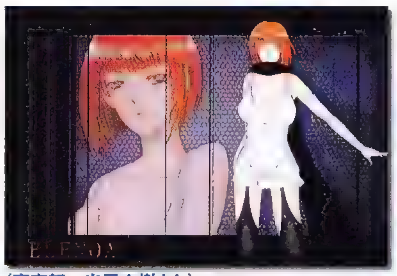
（茨城県　ボルシチさん）
☆むむ、魅惑のザフィーナ嬢発見。振り向き美人、っていうか背中美人?



（京都府　レナさん）
Ⓗ素敵な調べに誘われて、みんな集まれ!
音符の鍵がドアを開けば、今日も始まる演奏会。



（青森県　蛍火君）
☆うなだれるかの様になびく髪。不意に落とすその影が、怪しく微笑む。



（東京都　出雲史樹さん）
☆未来都市という名の孤独が襲い掛かる。
ちょっぴり大人に、今日も夜明けを目指して戦い続ける。



（東京都　上原キノ君）
☆『天草降臨』修羅2Pカラーナコリムーズ。黄ナコって、結構似合ってると思いませんか?



（愛知県　ミサオさん）
☆きっかけは闇と静寂。今宵も繰り返されるのはオーバーレブギリギリのハイスピードランデヴー。



（岐阜県　ほみいさん）
☆ネコ耳フィギュア発売記念!
ネコが苦手だとか、言ってる暇はねえのです。

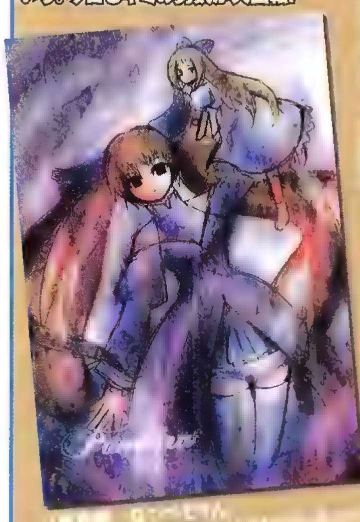


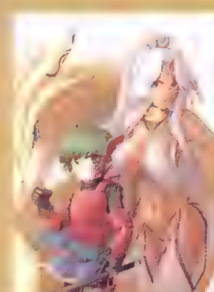
（岩手県　せつそん君）
Ⓗ畑を越えて、夢のコラボイラストが!と、とりあえずインハクッ大賞ってカンジ。

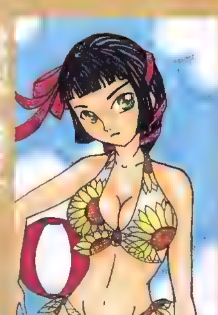
スクリュー大車輪

悠車ギルド

その組合には勇気ある者が集まるという。今日もキミの勇気が大回転!







A-Fro回覧板　【これまでのあらすじ:『豪血寺』コーナーなら全部"イロモノ合衆国"送りでもいい気がしてきた。】さて、タイトル支援以外にも擬人化コーナー"宇宙刑事ギジン"や、ロリ系ファッションさせちまえコーナー"ゴスゴス帝国"といったものがアフロには存在するっぽいですが、実は現在も随時募集中なのです。スキあらばいつでも復活するので、興味のある方は投稿してたもれ!　コーナー存続は皆さま次第!

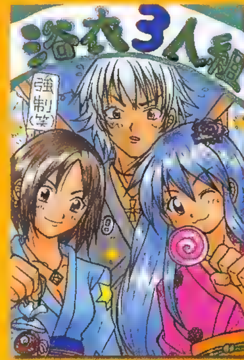
次に目指すは 20 周年！

KOFっ子 TORNADO

アルカディアNo.111号のKOF特集を受けてか、今月は投稿量がグンと増したKOFっ子 TORNADO。この調子で15周年を一層盛り上げちゃって！











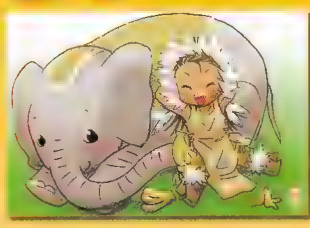




このまま一気に行くぞ！

銅雀台ダイナマイト

ニューバージョン稼働とともに、君主たちの熱き戦いが再燃！ 当コーナーも大攻勢をかけていきますぞ！ 特集のリクエストも募集中ゆえどんどん来ませいよ！



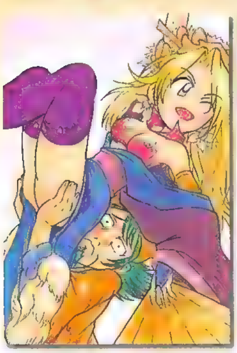
（石川県　チーパオさん）
☆象だけでなく、たまにはご主人様も一休み！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆待望の復活を遂げた張姫殿！おや？ 姉上もお元気そうで？



（宮城県　天河さん）
☆無心に主君に尽くしてこその兵。劉封殿の忠孝には頭が下がりますな。



（宮城県　はなやか涼子君）
☆今明かされる移動舞陣の秘密！実はかなり役得でござる？



（福岡県　赤松セリさん）
☆こちらも復活の辛憲英殿。黒ニーソ＆メガネは健在！

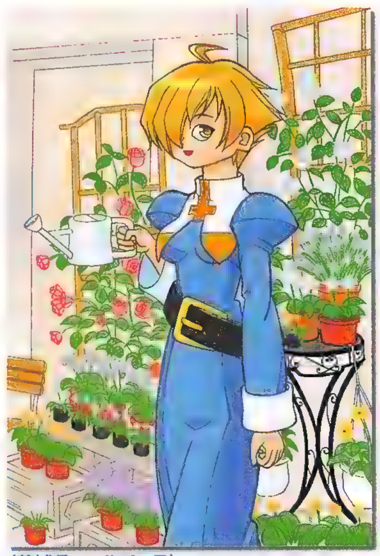
聖女たちの夏は続く！

アルカナSIGNALS!

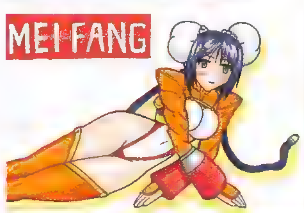
今年の闘劇でも盛り上がりを見せた『アルカナハート』。しかし、聖女たちの戦いはまだまだ続いていくのです！



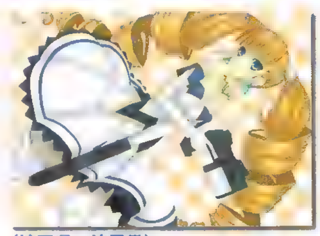
（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆映画のワンシーンを思わせる一枚。アニメ化されたらこんなシーンも……？



（茨城県　mikoko君）
☆戦いの中で見せる凛々しさもいいですが、ガーデニングでの笑顔も素敵ですよね。



（千葉県　N・H君）
☆聖女の中でも最強のスタイルゆえ、グラビアアイドル風ポーズも似合います！

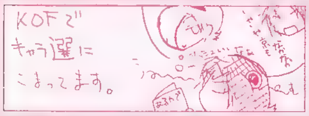


（埼玉県　涼風君）
☆ペトラは髪のボリュームがあるので、イラストの構図を決めるのが楽しそうですね～。

A-Fro回覧板　今月は上記にも書いた通り、『KOF』シリーズの投稿の勢いが凄かったです！ 後は、ニューバージョンの稼働で人気再燃の『三国志大戦』シリーズの動向が気になるところ。実はもう少しで『QMA』シリーズもコーナー化だったのですが、今月は惜しくも及ばず！ こちらも『EXTRA』化してバージョンアップが終わったばかりなので、次号以降の盛り返しに期待しましょう！ 続編発表の「アルカナ」も気になる!?

アフログレースケール。

猛暑もそろそろ沈静化。迫るゲームの秋に備えて今から予習に余念がない、そんな真正ゲーマーの憩いの場。それが当方、アーケード関連モノクロイラスト＆文章投稿の殿堂「グレスケ」なのです。



（神奈川県　草渡花丸さん）

大好評御礼！『KOF』特集の反響

『KOF』特集はとても読み応えがあった！　すさまじいまでのページ数を割いての、これぞまさにメモリアルパーティー。

誌面から伝わるKOF力に、ネオジオっ子の私は『KOF2002』の京のごとく「グェェ……」（やられ時の声）と感激の声を上げました。

（福島県　駁君）

☆今回はNo.111での『KOF』特集に多数寄せられた声の一部を、アンケート等から抜粋してご紹介！　記念すべき出だしはこちら、ファンのうれしい悲鳴（？）からでした。このままでは終わらんぞー！（編集注：担当者の喜びの声のようです）



（茨城県　ばぐさん）
☆私もあの京のタイが欲しく……（何）

『KOF』の15周年とともに、自分も『KOF』に育てられてきました。今後も2D格ゲーの最先端を行き、我々に100メガショックのインパクトをお願いします!!

（埼玉県　Akuman君）

☆100メガショック初見の当時の衝撃は、今も多くの人の記憶から薄れませんね～。今後の『KOF』には100メガどころか、100テラくらいのショックを期待してもいいのでは!?

『KOF』稼動から15年。本当に、時代の流れが早いです。

最近はカードゲームや麻雀ゲームばかり。格ゲー、シューティングは反応が追いつかない。ショボーン。

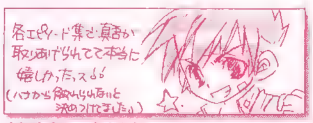
（福岡県　L.R君）

☆改めて振り返ってみると、本当に早いですよね～。15年分老いたのではなく、経験値をためてきたのだと若者に見せ付けてやりましょうぞ！

次の特集もひそかに期待しています。来年（2010年）1月号で「サイキックフォースが始まる！」とかやりませんか一？（笑）

（青森県　チアキさん）

☆毎月どえらい凝縮濃度でお届けする特集枠、今後もぜひお楽しみに！……で、超能力大戦って核シェルターで凌げますかね？（コラ）



（東京都　鳴さん）
☆実は影の主人公だったってのかい!?



（栃木県　可九田サブローQ君）
☆完全新生を遂げた『ビシバシ』シリーズ。ポプファンはッ！　必ず！　プレイせよッ!!



（北海道　真部夏恵さん）
☆まだ少々暑くとも、秋は目前。紅葉が似合う『月華』の季節も間もなく！



（東京都　フォン・ブラウン君）
☆激しい動の血潮は、静から生まれるもの。この立ち上る「負けん」気を見られい！



（[illegible]　kfk君）
☆実は『ヴァンパイア』も15周年！カプコン作品の特集も熱そうですな～。

今も変わらぬ良き伝統 ゲーセンノートとは？

地元のゲーセンのコミュニケーションノートが盛り上がり、とうとう二冊目になりました。

自宅で描いたイラストを切り抜いてコミュノートに貼ったり、『ポップン』のライバルやフレンズ登録者を募ったりと……小さな雑誌のようになっています！　例えるなら、ミニA-Froみたいなんです。

マナーと気合いと気持ちがあれば参加者全員自動掲載（笑）なので、これからずっと何冊も続くよう祈りつつ楽しんでいます！

（兵庫県　ポプたまEXさん）

☆担当ちくわも投稿者時代、各店のノートに参加させていただきました。ネット掲示板などとはまた違う、生の触れ合いが暖かいのですよ。

コミュノートが盛り上がっているお店の情報投稿なども、担当軍団アフロズ一同大歓迎でありますぞ！

A-Fro THE くえすちょん

ゲーセンへ来て最初に両替する金額と、よく遊ぶゲームジャンル　集計完了！





今回のくえすちょん　**ゲーセンのアイス自販機でよく買うフレーバーは？　あるいはゲーセンでよく買う飲食物は？**

A・Fro回覧板　セ●ンティーンアイスは断然チョコミント派のアフロズちくわでございます。くえすちょんの回答はアンケートの自由欄のほか、投稿作品の裏面や文章投稿の末尾にちょろっと書いてもOKですので、ぜひぜひ集計にご協力を！　そして皆さま、ページをめくる前にマッハ土下座で謝らせてください。次ページからは、心臓がアレな人は飛ばすのが吉の「SG闘劇」が始まります……。

オレより寒いヤツにI need you

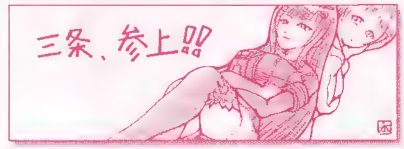
SG闘奏09 -SIKE GAG BATTLE OPERA- FINAL

シケギャグ、それは万人をサムからシメる、いや寒からしめるシケたギャグ。今回もただのギャグで終わっとけばよかったのに、シケ要素をそいやっと付け加えた珠玉の作品が集いました。この中から一番シケてる優勝作品を決めつけるのは、あなたの一票かもですぞ!!

開会のSG

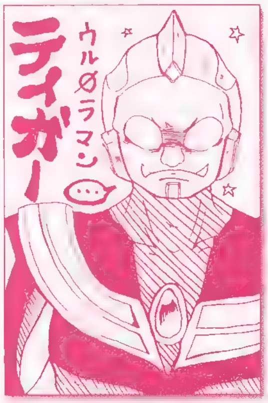


A（奈良県　てつみん君）



B（群馬県　NAGA君）

神をも恐れぬ大技



C（愛知県　バクレツ丸さん）
☆いきなり特撮に殴り込んでみる氏。大丈夫、光線っぽいものは出る。



D（茨城県　ボルシチさん）
☆多数だったおかかネタを制した一枚。たぁ、の柔らかさにみんなうっとり。



E（茨城県　山キョー君）
☆服部なのに付き合ってくれる半蔵さん。忍は忍ぶものじゃないんですか君たち。



F（東京都　よしみ君）
☆『源平』の地名にもあります。助けてSOS団!



G（群馬県　S（下半期も）G（ぐだぐだ）アフロ君）
☆この号が出るころの政権が気になりつつ、ゲーセン関係ないと気付く一枚。



H（秋田県　序偶（メスト世代）君）
☆中華ロックがメストとコラボった!
この先の展開がまったく見えない感が、いいシケです。

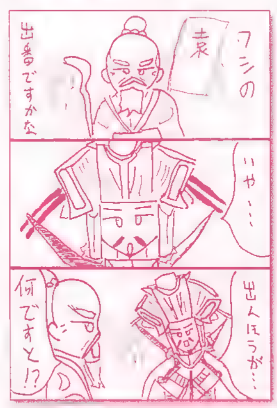
後から効いてくるディレイ



I（宮城県　銀漢君）
☆読後、改めて1コマ目を眺めると吉……絶好調だなぁ。



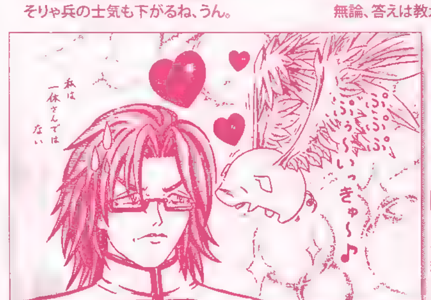
J（大阪府　作左君）
☆普通にいい語りをいただきました。でも最後のコマでディスラプション。



K（長野県　LEG君）
☆田豊（でんほう）投獄の真相。そりゃ兵の士気も下がるね、うん。



L（福岡県　ドリー虫アター君）
☆一言で、みんなの脳がフル回転。無論、答えは教えません。



M（愛知県　御影道行君）
☆エンディングを思い出し、和む一枚だった。
だけどよく見たらシケていたこの悲劇!

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます　あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

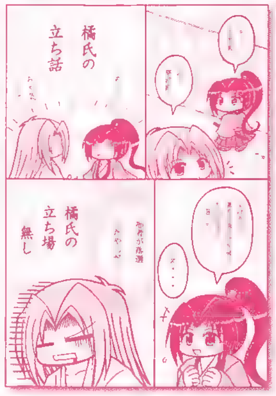
とりあえずエアコンの設定温度上げよう



N（栃木県　@kira君）
☆某所の悪夢もDAIGOに。SGは暖めるとかくも危険。



O（東京都　良月君）
☆なぜ知っているのかはヒミツ。へー。



S（大阪府　せのお東君）
☆のどかな日常にも潜むSGの図。読後に残るこの感覚は何だろう……。



T（長野県　まっきーさん）
☆カードを並べて読むとシケ度倍増。剣の修行は勤務外ですか聖王。

華麗なる連続技の数々



P（静岡県　獣帝ケノウサさん）
☆ただのダジャレと見せかけて、オオカミつながりというこの匠シケ!



U（静岡県　桜井ハズキさん）
☆『PM14』より。みんな……ああ、みんなこう思ってたはずさ!（泣）



W（東京都　QQQ君）
☆神依の設定に合っている名曲で締め。でもクインビーでズッコケだった!



Q（兵庫県　アルルハイジさん）
☆パラパラしなくてもパラパラです。『PM5』のころから考えてたネタなのかい?



R（熊本県　エレ金哲君）
☆油断すると各小ネタがあなたの心に。まったくハイランダーはおっかねぇ。

V（山形県　メイズ君）
レーフ「おいアンリ!　大変だ!」
アンリ「どうした?」
レーフ「お前のランダーが盗まれたみたいなんだ!」
アンリ「あんりまぁ、それは一大事だ」
☆その落ち着き、車両盗難保険完備か。

投票のルール

一番シケてると思った作品のアルファベットを、アンケートの自由欄や投稿作品の裏面などに書いてご投票ください。締め切りは今回の投稿締め切り日と同一だ!

MMT

シケオンリーの見開きにするのを阻止すべく、よろずアンケート投稿コーナー「MMT」が乱入した!　結果はどうあれ、その勇気を讃えるべきだと先生は思う（辺）



●（島根県　そぼろビシャモン君）



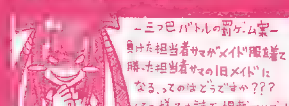


●（千葉県　姉「ええ時代になったな」君）





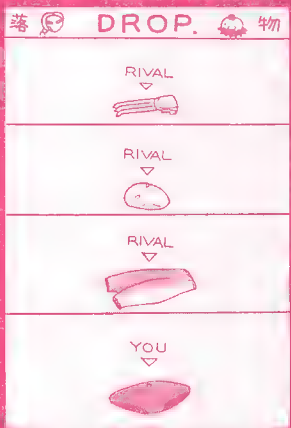
●（鹿児島県　かない理己さん）



A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください　モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

アルカディア大瀑布

[illegible]寄りのモノクロ投稿コーナー。今月はSGにむっちり押され、ちょっぴり縮小営業でお届けいたします。



（[illegible]県　誰だかわからない君）

男女平等ネオウェイブ ブリセル大作戦

男が女に女が男に、デミトリのミッドナイトブリスのごとく変換してみる遊戯の場がこちら。今月もバラエティー豊かな人気一番コーナーさ！



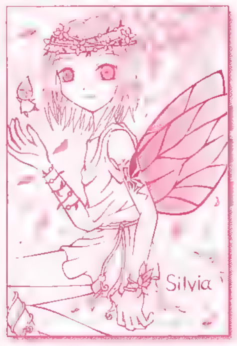
（熊本県　聖さん）
☆なんとも罪な擬人ブリの図。これならむしろ烙印も押されたい（何）。



（広島県　温井川天祐さん）
☆何もかも一新のテイガーさん。どんだけキャストオフ!?



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆『XII』とは逆に細身化なテリーさん。ジーパンの破り方が……絶妙ッ（親指立）。



（福島県　森園泉さん）
☆元の雰囲気を残した見事な逆ブリ。森は人を優しくしてくれるのです



（愛知県　マサカツミサオさん）
☆擬人と逆ブリのダブルインパクトッ！曲移植の際にはぜひこちらで（コラ）。



（大阪府　町田さん）
☆今また、ブリセル職人に新課題。元から女性的な彼、いかに料理します!?

A-Fro ふんどし

ふんどしを愛でる会、以上。しかしその濃さはその言葉以上な空間なワケで。



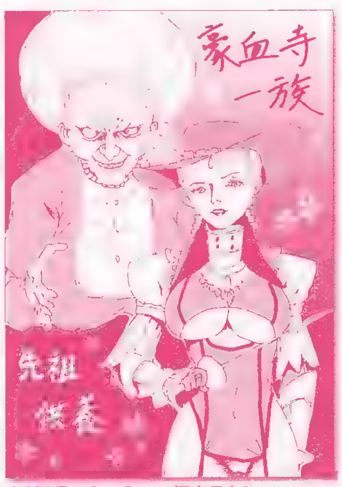
（長野県　セド"あかつき"大橋さん）
☆ドシフン一つでこの疾走感！おっと、ポロリは見たくない



（新潟県　コンボジ君）
☆実在の祭りにコラボ……ってだれか覇兄様捕まえて！　何　無理ッ!?（汗）

エロスは芸術 ゲルエ♡ス村

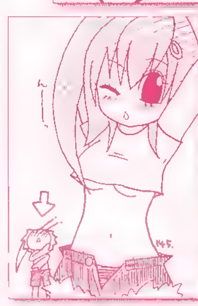
エを追い求めてはや10数年、今月は微妙にとある部位関連の特集です。



（愛媛県　おっ●いの師良月さんへバカパンさん）
☆若返り前からすでにセクスィーボデー。……いや、ホントだぞ。公式設定だぞ!?



（富山県　流火季月さん）
☆この超重量感と超解放感。宇宙は偉大と認めるしかないネ。



（千葉県　ひよこさん）
☆ギリギリッ・ストォーップゥ!!（汗）なんと魅惑で危険な絶対領域！

A-Fro漫画道場

思いついたネタから日常報告まで、アーケード関連のマンガネタはこちらへ～。



（広島県　文月裕さん）
☆[illegible]ら、今目の前で原稿書いてます。

Shake The アフロヅ

ケソ　『闘劇』は今年もゲキ熱だったワケだが。

げっつ　『シケ闘』は逆にプハ寒なのですぞ？

ちくわ　今月からケツリ坊と我が担当ページ交代ですが、その矢先のフリジットスパインですわい。

ケソ　投票で作品が一位に輝いたシケチャンプには、地獄すら生温いシケた賞品を贈呈しちゃうZO。

ちくわ　しかし闘劇が終わるともう、年末まであとは妥協という名の平和しかないッブフ!?（吐血）

ケソ　（風の拳を引きつつ）軟弱者！　もうすぐAMショーを皮切りに、新作情報の嵐ですけん！

げっつ　『シケ闘』投票に新作関連投稿、あと「くえすちょん」の回答も大歓迎です！

尾崎　あんたらはショー取材の前に原稿ですよ。

アフロヅ　なにぃっ!?（SE:りゅうがいない！）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**9月16日（水）必着！**　応募要項は83ページ～84ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！



闘劇。嵐のような三日間が終了しました。
そこで心に感じたことを書いてみたい!

杏野はるな 闘劇への道!!

第5回：石橋を叩いて渡れっっ!



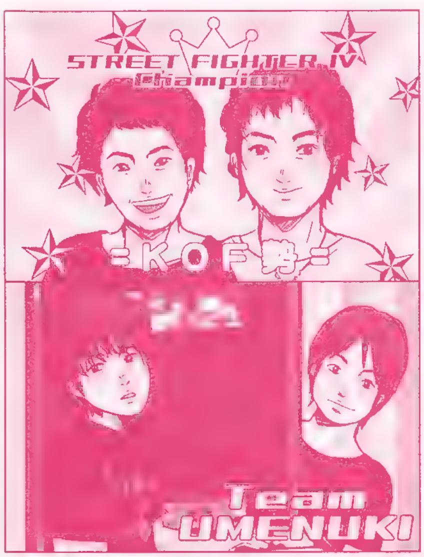
「闘劇に行ってきたのだ!!」

そこはまさに闘技場。JCBホールが赤く燃えているようだった。

2009年8月14、15、16日と水道橋JCBホールにて行われた闘劇'09。私は14日に見学に行かせていただきました。なにかにせかされるように会場に開始2時間くらい前に到着してしまった。そして、選手として来ているわけではないのに前日は眠れなかった。それはきっと予選に生活の大部分を注いで努力してきた選手たちの見えない気持ちを感じ取っていたからのような気がしています。

今回も闘劇の内容のコラムを書く、というのは当たり前なのですが、誰誰選手が何回戦でどういう感じで勝った、という情報はきっと本誌の他のページで読めると思いますし、選手でもない私がそれを書いてもきっと失礼な話だと思うので、今回は「努力」というキーワードで書いていきます。

わたし、杏野はるなも微力ながら芸能界という所に身を置かせていただいていまして、雑誌連載、テレビ、イベントなどに出していただいており、それで収入を得ています。芸能界というのはすごく楽な世界に見られることがあります。でもそれは当たり前で、努力をしていないように見せるのも、ある意味「芸」だからです。ゲームがうまくなるのにも全く同じことが言えるのだろうな、と最近すごく感じます。例えばサラリーマンの方は会社が終わって、ゲームセンターに毎日通って、一つ一つ自分の中に課題を作ってそれをクリアしていく。はるなも同じです。数日前（場合によっては当日）に台本などを受け取り、読み込む。そして、例えばこのコーナーのこの共演者だったらきっとこういう流れになるだろうから、わたしのしゃべりはこういう風に言った方が面白いかな？　いや、ここはあえて目線だけの方が面白いか？　というシミュレーションの世界に入っていくのです。ゲームでも同じで、ザンギがEXバニをここで出してくるだろうからこの距離では波動拳を撃っちゃダメだな、じゃあジャンプで跳び込むか？　でもダブルラリアットの餌食になるかも？　ならとりあえずバックダッシュで間合いをとって……。そう考えると共通項がすごく見えてきて、ますます選手さんたちを尊敬してしまうのです。

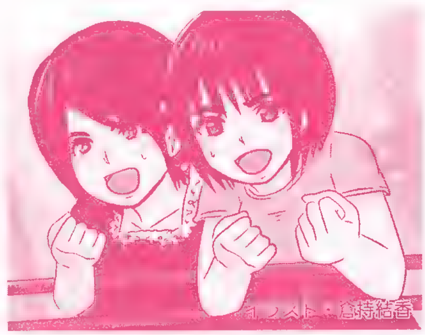




選手達は何度スティックを握っただろう……何度ボタンを押したのだろう

努力の先には必ず光が見える。口を使う前にまず行動をするべきだ

はるなはゲームのプロではありません。でもゲームというコンテンツを研究してプレイして宣伝するというお仕事があります。ですのでプロと呼べるかもしれません。現在日本では明確な立場での「ゲームのプロ」という定義はありません。あまり知られていないのですが、海外ではゲームのプロという方々がたくさんいます。そしてトッププレイヤーになると年間に数億のお金を稼ぎます。会場に彼らが現れるとジャニーズのコンサートのように黄色い声が飛び交います。ちょっと今の日本では考えられないことです。では日本とどう違うのか、それは「ゲームがうまいだけでない」ということなんです。日本のプレイヤーの腕は確実に世界でもトップクラスです。そしてすごくオシャレな素敵なプレイヤーさんも増えてきました。でも、海外のプロ違うのは「タレント性」だと感じています。彼らは歌まで歌います。「そんなのイラネーヨ」と思われるかもしれませんが、日本ではマスコミにたたかれがちなゲームというものを「完全なエンタテインメント」に変えるにはそれも必要なことです。メイクさんがついて、スタイリストがついて、作家がいる。もちろん一番大事なのはそれをバックアップするスポンサーの存在なのですが……。そんな今の日本ですが、既にゲームをプロ化するために動いている方々がいます。わたしもその中の一人です。「俺、わたし、ゲームのプロなんだ！」と胸を張って言える日本になればうれしいです。と、きっとこの下りを読んで「くだらねえ、ゲームなんてこのままでいいし」と思う方が多いと思います。でも悔しいんです。何か事件があると「犯人の家からは殺人ゲームが出てきた」と言われるのは。サッカーや野球と並ぶようなコンテンツにゲームがなるようにみんなで盛り上げていけるといいですね♪　闘劇はそこに最も近い大会のような気がしています。これからは女性限定大会ができればうれしいなぁ。エンターブレインさん、いかがでしょうか。



イラスト：倉持結香

杏野はるな



海の王様

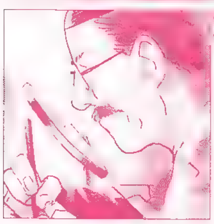
猛者通信 ～雪の魔王編～

ハリス5号 Tシャツビジネスは宝バキアス

よし分かった！　2カ月に一度、国民に麻薬検査を義務付ければいいじゃない。違反したらコルホーズ&ソフホーズ送りにし、基板のハンダ付けなどを延々とやらすべしとは微塵も思わないのがジ☆ダップセの心意気。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

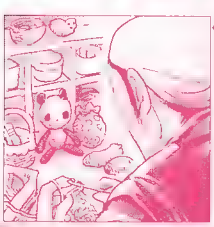
登場人物みたいな



まさ　エコに気遣っているポーズを取るのは今や常識だが、両手に荷物を持っているのに、紙袋3個をおもむろに渡すのはどうか？



ケソ　最近、バスに乗り込む乗客の顔を見ただけで、パスモの残高不足が発生するか否かを、瞬時に見抜ける能力を身に着けたゾ！



タキヨス　夏は闘劇にすべてを捧げ、スラッシュアックスを振り回す暇さえ無い貧乏暇ナサー。結局、釣り竿担いでの八郎遠征は叶わず。

FISH ON : 01

見さらせ！ ド腐れタイアッパー

Tiger uppercut.

まさ　この号が出るころには話題も雲散霧消の計だと思うが、我々がモセルの打ち合わせに臨んでいる8月14日ナナナナァウでは、ドラッキーの高校やきうが絶賛開催中であるな。

ケソ　ああ、やってますねえ。事務所でもたまにだれか見ていますが。

まさ　実は我が浦和在住の際に通ってた母校は、甲子園に出場したことがあってな。当時話題になった爽やかナインを応援するため、我もヘルパー（byスラッペファイト）として、兵庫までかり出されたもんじゃわい。

タキヨス　へー。それって、学校から旅費は出んのかよ？

まさ　多少は出ていたと思うが、そのときは何と準決勝まで勝ち残っちまってなあ。途中からチェ・ジバラになった気がしたさね。応援団は滞在費用がかさみ、のっぴきならぬ歳出が必要だったことを覚えておくがいい。ま、我は1回戦が終わった段階で早々に引き上げ、自宅でクーラーをガンガンに効かせて観戦したがね。

タキヨス　まさ、完全に戦力外だな。んで、今回の猛者なんだけど、前に猛者でTシャツ企画やったじゃん？

まさ　アルカディ屋最大のヒット作となった「インド人T」のときか。

ケソ　まさか、入稿するときに使った適当データ（10分で製作）をそのまま商品化するたぁ思いもしなかったYO!　作り直せばよかったのに。

タキヨス　いいんだよ、アルカディアはアースノイドに優しいエコ志向だからな。で、8月も終わりとはいえ、Tシャツは年中着れるアイテムだからよ。今年もオリジナルTシャツをズギャッとこさえておきてえんだな。気が向いたら、またアルカディ屋で商品化してやっからよ。

まさ　グランドマステルもかくやといわんばかりの横柄な物言いであるが、まあ協力してやらんこともない。

タキヨス　んじゃひとつ頼むわ。俺はその間、モンハン進めとくからよ。

～1時間後～

ケソ　でけた、デケタヨー。

タキヨス　おいおい、まだチュートリアルも終わってねえのに早ぇよ！

まさ　今回も力作をバッチリ用意させていただいた。存分に拝むがよい。

タキヨス　……企画を振っといてアレだけど、今回もまた凄惨なのがそろいやがったな。

ケソ　自信作は『ファイターズヒストリーダイナマイト』のイナズマ刑事、「レイ・マクドガル」の弱点丸出しタンクトップのTシャツ化だじぇ！

タキヨス　どこに版権申請すりゃいいんだよ……。ま、しないけどな。

ケソ　予選落ちかよ！

タキヨス　イナズマ刑事とハイキックはネタが判るけど、左下のヘンな子ゼルはいったい何だ？

まさ　よくぞ聞いてくれた。これは我が今回の企画のため、特別に描き下ろしたうろ覚絵さね。

タキヨス　うろ覚絵？　ひょっとして『ディグダグ』の主人公かコレ？

まさ　何を言うかね。右腕から特徴的な「ロックバステル」が発射されているではないか。

タキヨス　ロックバスターって……ひょっとしてこれ、ロックマンか？

ケソ　そう……らしいです。

タキヨス　ズコー！

ケソ　もう、頭と手足二本ずつくらいしか共通点が無えっすよ。

タキヨス　ここまで原作から遠く描けるのはもはや才能だな。そもそも、ロックバスターはコブラと同じ左手に付いてんじゃないのかよ。

まさ　ま、ロックマン像に新たな新境地を開拓した、歴史的一枚といえるだろう。

FISH ON : 02

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

タキヨス　まあ、結論としては、どれもこれも商品化にはほど遠いデザインだったということでF／Aだな。

ケソ　しょ、しょんな……！

まさ　そういや、ゲーム小ゼルTシャツとかはどうかね。天野先生のスピリチュアルな小ゼルをフィーチャーした、ふわモテゆるカワちょいワルTシャツを作ってみればいいのではないかね、ん？

タキヨス　コンセプトが迷走しすぎてて、どんなTシャツをイメージしてんのか全然分かんねえよ！　ま、一応、過去素材を使って小ゼルTシャツも作ってみるか。んじゃ、もしもアンケートハガキで「商品化リクエスト希望」の声が届いたら、この中から商品化してやっかな。

まさ　ま、リクエスト一位はロックマソTシャツだと思うがね。

タキヨス　それは除外な。カプコンにMAXタメ電刃波動拳くらわされちまうだろコラ。

まさ　そしてこの諦念……。

（つづく）

突発的思い付き企画

脱KKYへの道

バロン・マサール観察日記

説明しよう。KKY――それは"喫煙教団ヤニー教"の略称で、ゲーメストがまだ存命だった1995年ごろに発足した、自律強襲型近接支援残酷喫煙集団である。

その教祖かつ中心人物として君臨していた人物こそ、ジ☆ダップセのメンバーであるところのC・LANにしてマサール男爵って話じゃないですか。

今までゲーム中には片時も煙草を手放せなかったヘビースモーカーのマセルであるが、5月某日に突如思い立ち「俺禁煙するわマジで（キリッ）」と言い出したからさぁ大変。

たんきゅう　の　ひびが　はじまった。

◆

【6月3日】

マセルが禁煙を開始してほぼ一週間。ヤニの代わりに飴玉やガムで喫煙欲を凌ごうと試みているが、ときおり奇声を発し、心ここにあらず的な様相を呈している。昼飯の後のライフワーク『虫姫さまふたり』のプレイも、イマイチ調子が悪いようだ。

◆

【6月13日】

「辛いお菓子で喫煙欲を抑えるしか、あ、ねう」ということで、マセルがフリトレーから発売された「激辛マニア」なる菓子を事務所に持ち込む。試しに1個もらったところ、あまりの辛さにノタウチング。さすが、メーヤウ（神保町にある超ウメイカリー店。ただしマグナム辛い）のチキンカレーを水代わりにすすり込む

モセルTシャツ・2009春コレクション

70年代をリードするモセル謹製Tシャツコレクションが、今年もリリース決定即中止！ 製品化り





ご存じ、ファイターズヒストリーシリーズに登場するレイ・マクドカルの弱点モロ出しタンクトップを大胆にTシャツ化 胸のイナズマはアップリケ仕様にすれは、臨場感もうp





するさんのバーチャ記事て有名な「ハイキックを持(も)とう」かTシャツに！ 本来ならは、しゃかんでウルフのハイキックを「待つ」ハズか、ハイキックを習得せよ的意味合いに変化した不思議。背面にもダメ押しあり。



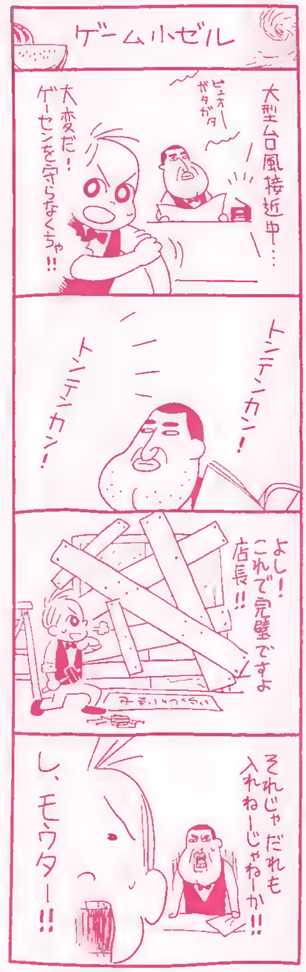


マセルか熱筆を振るった今回のうろ覚絵は、まさかまさかのロックマン 右手から出てるのはハンチじゃなくて、ロックハスターこれ重要 裏には「E缶」ならぬ「ё缶」も付いてくる





幻のカード「小ゼル・ジ・ヘルメイカー」をフィーチャーした末世感漂う一枚 裏には、家族の絆を確かめ合うハートウォームな光景(オカンのワロスコンボ)もプリントされている。



異能者だけのことはある。

◆

【6月30日】

禁煙一カ月 最近、マセルの顔が減量中の力石を思わせるものになってきた ひょっとして精神汚染が始まっているのかもしれない ちなみに、こないだトリスター社長のGYUも「まさか禁煙するなら俺もするわ(野太い声)」と豪語しながら、2日で禁を破る

◆

【7月5日】

禁煙苦に反し、『虫姫さまふたり』マニアックモードのスコアが安定し、ウルトラモードへの移行を示唆しはじめる。心なしか顔色が良くなってきたような気もするが、お菓子を食べ過ぎたせいで体重増加があったと嘆くマセル

◆

【7月17日】

『M:TG』基本セット2010発売。禁煙苦に苦しみながらも【大貂皮鹿】でケツを圧倒。

◆

【7月27日】

新兵器・禁煙パイプを導入。これでお菓子やガムから解放されると思いきや、禁煙パイプは3本でタバコ1箱分の値段であり、コストパフォーマンスが悪いとの新たなる悩みが浮上する。

◆

【8月3日】

抜本的解決法として「水を飲みまくる」という荒技にたどり着いたマセル。くれぐれも低ナトリウム血症にだけは気を付けてほしいものである。

◆

【8月17日】

そして現在も禁煙続行中のマセル、このまま、KKY教祖は足抜けできるのかッ？ 関東大崩壊まで、あと一週間——！

一本気大将編集便り

うい〜っす、必殺の扇×4スーパールーレットでウッハリなイタキョ〜だ。ちなみに某モハP2Gは二千時間を超えたが、これでも某・[illegible](KOFの強豪プレイヤー)の半分に満たないとか、みんなどんだけゲーム好きだら……。さて、俺の公私混同企画として以前募集をかけていた業界対抗バス釣り大会ですが、結局だれからもお声がかからなかったため中止(號)！ と相成りやんした。[illegible]

猛者っ子通信

[illegible]
〒102-8431 [illegible]

俺にゲーム

敵弾を跳ね返して稼ぐ快感！



ギガウイング

(1999:CAPCOM)

匠が開発し、1999年にカプコンからリリースされた縦スクロールシューティング。いわゆる弾幕系シューティングで、ショットボタンを長押しするとリフレクトフォースが使用できるのが特徴。リフレクトフォースとは、敵弾を跳ね返せるバリアを展開するシステムで、これにより回避困難な場面でもボンバーを使わずに切り返せる。また、リフレクトフォースで跳ね返した弾で敵を倒すと、勲章（得点アイテム）に変化。それまでのシューティングのスコアは数十万～数千万だったが、本作は勲章を集めるとスコアが桁違いに跳ね上がり、億単位や上級者なら数百兆といったスコアとなった。初心者でも遊びやすく、スコアを稼ぐ快感を味わえた。

リフレクトフォースの快感

僕が高校生のころは『ヴァンパイアセイヴァー』、『KOF98』、『ストⅢ』、『ストZERO3』など今でもプレイされている名作がリリースされた時期。よく通っていたゲーセンでも、最も盛り上がっていたのは格ゲーで、毎日のように対戦していた。そんなある日に出会った『ギガウイング』。最初は対戦相手が居なくて、時間つぶしとしてプレイしていたと思う。シューティングは好きだが腕前はヒドイもので、自ら敵弾に突っ込むこともしばしば。しかし、本作は敵弾を跳ね返すリフレクトフォースがあるため、初プレイでもそれなりに遊べた。また、勲章が大量に現れるのは快感で、ゲームオーバー時のスコアを見たら数千万。大したスコアではないが、これでスコアを稼ぐ面白さを知ったのだ。

それからは、対戦の合間にプレイすることに。メインで使っていたのは、ホーミング弾を持つポーチカ。格ゲーが主流のホームでは、自分以外に『ギガウイング』をプレイしている人はほとんど居なかったため好きなだけ連コインできたが、他人の動きを参考にできなかった。また、ゲーメストを見てもスコア稼ぎのしやすいカーマインの攻略のみ。そのため、自力で攻略しなくてはならず、クリアするまで1カ月以上かかった。

スコアアタックに挑戦！目指せ200兆！

初めてクリアしたときのスコアは、60兆程度。そこで今度は目標を100兆超えにした。スコア稼ぎは、勲章をより多く入手する（＝1回のリフレクトフォースで多くの弾を跳ね返す）のが重要。稼げる場面でリフレクトフォースを使用するため、敵弾を自力で避ける場面が増えた。また、敵が弾を出すまで待つといった戦略も必要なので、危険となる場面は自然と増える。もちろん、ボンバーの使用は厳禁なので、稼ぎを意識すると難度が高くなった。

稼ぎプレイを始めてからは、それまでと動き方が違う上、「危ないと思ったらとりあえずリフレクトフォースorボンバー」ができなくなったため凡ミスが多発。最初のステージでミスすることも多々あった。それでも続けてプレイすることで、目標である100兆超えを達成。次は200兆超えを目標としたが、残念なことにゲーセンから撤去されてしまう。最終的には150兆に届くか届かないかといったスコアで終了した。

シューティングで初めてクリアし、スコアアタックの面白さを教えてくれた『ギガウイング』。ゲーセンで見かけたら、ぜひプレイしてほしい。なお、1P側より2P側の方が敵の耐久力が低いので、2P側でプレイするがオススメだぞ。

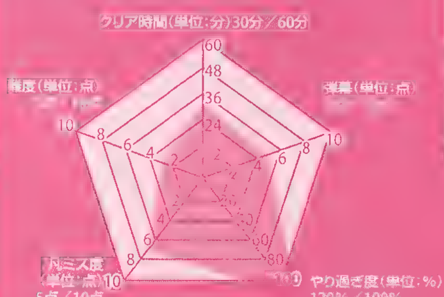
だれでもスコアアタックを体験可能 目指せ兆点！



今月のゲーム野郎

KYO

レーダーチャートの説明①クリア時間…クリアまでの時間②難易度…クリアだけなら意外と簡単③弾幕…最近のものよりおとなしい④凡ミス…リフレクトフォース展開前に敵弾に突っ込むこと多し⑤やり過ぎ度…スコア的な意味で





ゲーム好きが高じて、ゲーマーからゲ…2D格ゲーを攻略担当し、ゲーセンでも2D格ゲーがメイン。今でもシューティングは好きだけど、なかなかう

を終らせろ!!

宝箱を探し求め、友達の輪が広がった!!

何をすれば良いのか さっぱり分からない!!

「ドルアーガの塔」がNAMCOからリリースされたのは1984年。NAMCOは1982年には「ゼビウス」を、1983年には「マッピー」や「ポールポジションII」などを相次いでリリースし、ヒットを飛ばしていた時期である。そんなゲームセンターの中にあって、一風変わっていたのがこの「ドルアーガの塔」である。

コインを入れてスタートボタンを押すと、何やら迷路のような部屋に放り込まれ、緑色の物体がうねうねとうごめいているではないか。ボタンを押しても剣を出すだけ。前述の緑色の物体が近付いてきたからとボタンを押しても剣を出すのが間に合わずに死んでしまうので剣を出しっぱなしでフロアを歩き回り、何が何だか分からないままに鍵を拾い、扉を開けるとステージクリアしてしまった。そのときに思ったことは「何てつまらないゲームなんだ！」である。ボタンを押しっぱなしにして、敵が居たらタイミングを合わせて体当たりし、ただ迷路の中を歩き回って鍵を拾い、扉に向かうだけのゲームが面白いはずがない。「あーあ、ギャプラス（1984：NAMCO）でもやってれば良かったなあ」と思いながらも、少ない小遣いの中で投入したお金がもったいなくて、そのまま続けてプレイしていた時のことである。

宝箱を求めて 仲間の輪が広がった!!

「その青いのを倒すと宝箱が出るんだぜ」と突然後ろから声がかかった。見ると見知らぬにーちゃんだ。カツアゲでもされるのではないかと思ったのだが、それは杞憂に終わり、そこから宝箱の出し方などを教えてくれたのである。その時はFLOOR5のメイジに殺されてしまったように記憶しているが、そんなことはどうでも良く、"宝箱が出る"ということにとても興奮した。気を取り直して最初からやりなおし、そのにーちゃんに教えてもらいFLOOR2の宝箱を取ると、何と歩くスピードが速くなるではないか！「宝箱を取る」＝「ギル（主人公のキャラ名）が成長する」のである。それまでのアーケードゲームには無かった要素である。

それ以来、各FLOORでの宝の出し方を探し回った。ゲームセンターの人に頼んで「ドルアーガノート」を置かせてもらい、ドルアーガプレイヤーたちがそこに宝の出し方を書き込むようにしてもらったりもした。今から思えば、ゲームセンターにある「コミュニケーションノート」のはしりではないかとも思える。

僕がゲームセンターに通うようになり、プレイヤー同士で交流するようになり、アルカディアの編集になったすべてのきっかけを作ってくれたのが、この「ドルアーガの塔」なのだ。

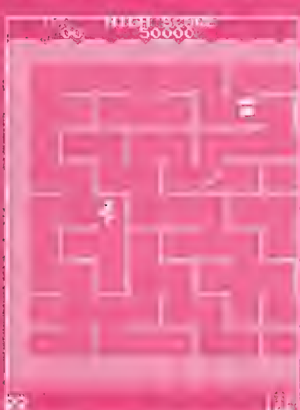


ドルアーガの塔

（1984：NAMCO）

1984年にNAMCO（現・バンダイナムコゲームス　以下同）からリリースされたアクションゲーム。宝箱を出してそれを獲得すると主人公が成長したりクリアが楽になったりするというRPGの要素を含んだゲームとして話題になるが、宝箱の出し方に全くヒントが無いため、プレイヤーたちが情報を共有しながら探し出すという現象が起きた。今でもファンが多く根強い人気を保っている。

数々の難関を乗り越えて ドルアーガに囚われしカイを救い出せ!

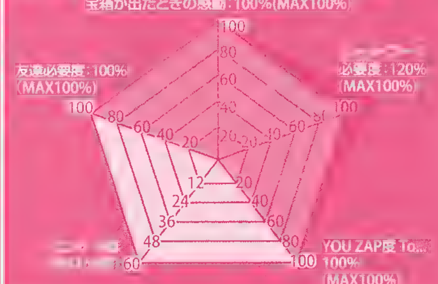




今月の ゲーム野郎……②

編集尾崎

レーダーチャート説明：宝箱が出たときの感動・初発見者は英雄でした　ジェットブーツ必要度・FLOOR2でジェットブーツを獲ると歩く速度が上がるのだ　友達必要度・はっきり言って一人では無理　ヒント・60階まである塔の中でヒントがある階は一つも無いのだ　YOU ZAP度 TO…一度はこの画面を見ることになる





ていかずに苦手だからというのは公然の秘密。今日もゲーセンでカモられ、せっせとコインを貢いでいる。

ウメハラコラム 道

前回は"超上級者への道"として、例に例えて話を分かりやすく説明してきた。今回はそこから進めて「すべての格闘ゲームに通用する技術」である「人間の心理を理解する」ことにスポットを当てるぞ!!

続・今月の質問

人を見ずに作られたものって必ず欠点があるんだよ

ウメハラ(以下ウ)：今まで話したことに加えて言うと、相手に敵意を持っちゃいけない。なめてかかるのも当然だめ。ゲームとはいえ勝負だから敵意は持ってしまうんだけど、それだとどうしても理解が浅くなってしまう。本気で理解しようと思ったら少なからず敬意を持つ必要があると思うね。

モリカワ(以下モ)：難しそうだね。

ウ：難しい。本当に難しいんだよね。俺だって全然実行できていない。

モ：だよなー。ワンパターンの相手と対戦してると馬鹿馬鹿しくなってくるもん。

ウ：まあね。でもワンパターンの行動を返し続けることが、その相手に対しての全力になると思う。こういう選択肢を取って取ってほしいってのはエゴだよね。料理なんかでもそうだと思うよ。オススメ料理と言ったって人によって好きな物は違うじゃない。極端な話、アレルギーだったら食べられないんだし。それを得意げにうまいのはコレですよっていう態度は良くないよね。相手の体調や好み、時期によってベストな料理は変わるはずだからね。そこまで相手のことを考えて出す料理こそが本当に相手を喜ばす料理でしょ。対戦も一緒。人を見ずに作られたものには必ず欠点があるよ。

感覚を共有してるってことを俺は対戦でやっているんだよ

モ：人を見ずに作られたものっていうのは攻略やネタも含まれるんだよね？

ウ：そうだね。そういや最近知り合いにある質問を受けたんだけど返答に困ったことがあった。

モ：なんていう質問？

ウ：これまたストレートで「どうやって人読みしてるの？」って質問だった。これには困ったよ。人読みって言っても別に言葉にしてるわけじゃないからね。

モ：どういうこと？

ウ：他人とプレイヤーの話をすると大抵みんな「○○さんって○○の後必ず○○するよね」っていうのを言ってくるんだけど、これにはすごく違和感ある。

モ：そりゃまた何で？

ウ：俺はプレイヤーの特徴や性格を言葉にして分析したことが無いんだよ。だって○○の後に○○するっていうのは線ではなく点のことでしょう？　全く行動の意味を考えてないよね。

モ：言われてみれば確かにそうだね。

ウ：それに、○○の後に○○をするっていうクセはいずれは直るからね。その人がなぜそうしてるのか？ということまで考えないと島を変えられた途端に対応できなくなってしまうし、どのような島に移るのかという予測を立てることができない。

モ：なるほどね。

ウ：人の性格ってもっと雰囲気的なことであってハッキリ言葉にできるようなことじゃないよね。だから読むという攻撃的な思考ではなくて感じるというか波長を合わせるみたいな感覚なんだよ。

モ：ちょっと分かりにくいかも。それこそ性格までも相手になりきるような感覚？

ウ：大げさかもしれないけどそれに近い。日常生活でも親しい相手と行動する時は話題やテンションを相手に合わせるでしょ？　一緒に居る人が嫌がる出来事があれば自分も嫌な気持ちになるし、喜んでるのを見ると自分もうれしいじゃん。これって感覚を共有してるってことなんじゃないかな。俺は対戦でそれをやっているんだよ。中には感覚を共有できないような相性の悪い相手もいて、不本意ながらもクセを点で覚えるんだけど、やっぱりそれじゃダメなんだよね。一つ一つの行動を見るんじゃなく試合全体から判断して、心理の変化に敏感にならなきゃ。

モ：心理の変化＝島の移動ってことだよね？　だれしも相手が何してくるか分からないという感覚になって縮こまってしまうことってあると思うけど、それは点にとらわれているからなのかな？

ウ：初対面の人と話すときに多少の距離感があるように、初対戦で緊張しないのは無理だよね。というより相手の情報が無いうちから好き勝手なプレイをするというのは我を通そうとしてるだけ。我を通せるのは知識や技術に差があるうちだけで上級者同士の対戦では許されることじゃない。縮こまってしまうのは良くないけど様子見をしてると思えば意味があるといえる。他の例としては、攻略が下手なわけじゃないのに不利な組み合わせに滅法弱い人っているじゃない。

モ：いるね。俺もあてはまりそう。

ウ：そういう人は表面的な攻略しかしてないんだよ。自分が不利な組み合わせだったら相手は安定志向で来るだろうなってことが読めるじゃない。与えられた立場を理解して不利な中でできる限りのことをやってれば多少の戦力差なんて簡単にひっくり返せるのに相手の立場になろうともせず自分の都合だけでプレイするからじり貧になって負けていくんだよ。

モ：なるほどね。完全ノーリスクの安定行動はどうしようもないけど、安定寄りっていう行動であればリスクを与えていくことはできるもんな。それに不利な組み合わせでも分の悪くない駆け引きはあるもんね。ウメハラはそこに気がつく能力も高いと思う。

ウ：といっても中級者の段階で人を意識するのは良くない。セオリーを理解していないと読みも働きようがないからね。

モ：自分がどの段階にいるのかを認識することが大切と。

一人の人間をしっかり理解することで自信がつく

ウ：俺は子供のころから一人の人間にしっかり勝つということを大事にしてた。対戦においては一人の人間をしっかり理解することが十人の人間をなんとなく理解することよりも重要なんだ。

モ：それはイメージと逆だったなー。基本的には経験から対戦相手をある程度タイプ分けして、このタイプはこの状況はこうする、みたいに統計的に考えて行動を選択してると思ってた。そうじゃないと不特定多数を相手にこれほどまでに高い勝率を残せないだろうと。俺は人を見る＝人対策に過ぎなくて、他の相手との対戦にはあまり役に立たないっていう考え方だったね。

ウ：確かに、いろんなタイプが居るし一人を攻略したからといって他の人にも通用するとは限らない。でも一人の人間を完璧に攻略すると大きな自信になるし、何より問題を解決する力がつく。だから俺は負けても挑戦してくる相手に対して自然と感謝の気持ちが出てくる。どんなにやる気があっても対戦を避けられてしまってはどうすることもできないんだ。骨のある相手に出会わなければ、心理の変化を見極める能力は身につかないからね。といっても中級者に対してはそこまでしないよ。攻略に壁があっては個性以前の段階で勝敗が決まってしまうからね。大会のためにネタを隠すプレーヤーが居るけどあれは良くないよね。お互いに挑戦し合うことで全格ゲーに通用する能力を高めていけるのに半端な野心のせいで、せっかくの良い連鎖が断ち切れてしまうからね。情報を隠すことで全体のレベルを下げ、自分の弱さを誤魔化そうってんだからどうしようもないよ。

ウメハラ



モリカワ

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店員。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラ氏とは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇「CAPCOM VS. SNK 2」(個人戦)ベスト8、「ULTIMATE ZERO」など。

終わりに近づいていくとはどういうことなのか!?……以下次号必見!!

新作から古典的名作まで

注目ゲーム 最新戦況分析

2009年8月20日現在

今月は、特異なゲーム性を持つ新作『旋光の輪舞DUO』の基本的なテクニックの解説から、10年以上やり込まれてきた『ストリートファイター』シリーズの大会から見る作品の現状まで、一挙紹介。



これから始める人たちへ

個性的なシステムが特徴の本作。初心者がハマりやすいポイントをピックアップ！

Text：黒鉄タカスエ

●ポイント1　弾幕技が出ない!?

弾幕技を出すにはチャージゲージが必要で、弾幕技を一度使用するごとに一目盛り消費する（目盛りの分割数は機体、カートリッジによって違う）。目盛り一つ分未満しかゲージが無いときでも弾幕技を出せるが、その場合はオーバーヒート状態になり、しばらくの間チャージゲージが回復しなくなってしまうのだ。特に、スキの少ない弾幕技は連続して使ってしまいがちなので、気付かぬうちにオーバーヒートになってしまうことも。チャージゲージ残量には常に気をつけること！



可能な限りオーバーヒートにならないように、チャージゲージが一目盛り未満のときは弾幕技の使用を控えよう。

●通常射撃のリロードについて

メインウェポン（M射撃）とサブウェポン（S射撃）は、自機の周囲に描かれた円がリロードの目安になっている。しかし、自機の移動に合わせて複雑に動き回るため、ぱっと見て残量を判断するのは困難。だが、実はそこまで細かくチェックする必要は無いのだ。

M射撃は、その場で撃ち続けているとリロードに時間がかかるが、ダッシュすればすぐにリロードされるため、こまめにダッシュキャンセルを行なえばOK。そしてS射撃は基本的に撃ちきるまでリロードされないため、ゲージに赤い部分があるかどうかだけをぱっと見て判断すればいいのだ。さらに、自分の使用機体のS攻撃のリロードするまでの発射数を覚えておけば、とっさに撃とうとして攻撃が出ずに焦ることも無いだろう。

●ポイント3　特殊近接（M＋S）の使いどころ

M＋S同時押しで出せる特殊近接は、近接攻撃としてよりも、敵弾を消すための手段として使う頻度のほうが高い。対B.O.S.S.時にばらまきを消して回避するスキマを作ったり、バニッシュ時にチャージゲージが溜まるまで攻撃をしのぎきるのに使ったりと、その用途はさまざまだ。

また特殊近接は機体によって性質が大きく違い、ダッシュ中に使用すると、使用した瞬間に止まるタイプと、通常のダッシュ攻撃のように移動し続けるものがある。後者のタイプの機体は、敵が近くにいる場合には攻撃手段としても使えるので覚えておこう。ちなみに、セオの特殊近接はモードチェンジで攻撃判定が無いので注意。



●レーフの場合、外側エフェクトが弾消し、内側のエフェクトが攻撃範囲だ。



▶ジャスパーやラナタスなど、ダッシュから出すことでプレッシャーをかけられる。

●データランキングでよく分かる　それぞれの機体の特徴

キャラクター名（機体名）	通常射撃のタイプ（メイン/サブ）	通常時スピード	ダッシュスピード	ダッシュ中旋回速度	防御力
レーフ（ヴァッツマール）	直線/分裂	C	E	A	D
アンリ（フルスペイド）	直線/設置	B	E	B	C
ユルシュル（クリソベリル）	特殊（※1）	D	F	C	C
チャンポ（シトロネットST.）	直線/追尾	C	B	A	C
ツィーラン（オランジェットJP.）	直線/補助	A	A	B	F
ジャスパー（サイガ）	分裂/特殊（※2）	E	B	B	D
ファビアン（デュグララ）	直線/分裂	C	C	A	C
忍（ソマリ）	直線/設置	C-	B	B	E
セオ（バッソ・カヴァリエ）	特殊（※3）	E	D（※5）	D（※6）	A
ルカ（アズレウスDMR）	直線/追尾	D	F	D	B
ラナタス（カストラート）	拡散/直線	F	F	D	A
ミカ（ヴェントゥーノ・ソール）	直線（※4）/追尾	B	A	B	E

※1……メイン射撃は、「ナパーム」、「分裂」、「バブル」の3タイプに切り替え可能。サブ射撃は相手の弾を反射。
※2……上下左右の任意の方向にワープ。※3……ナイトモード時は直線/直線。ルークモード時は拡散/追尾。
※4……リモートウィング時、拡散。※5……ルークモード時、移動距離減。※6……ルークモード時、旋回不可能。

●データ解説

ここでは、各機体の攻撃タイプと機動力、防御力のデータを公開。攻撃タイプは、発射する弾のおおまかなタイプを紹介しているので、機体選択や対戦の際の参考にしてほしい。

機体のスピードについては、本作では一概にスピードの速い機体が有利とは言えない部分がある。速度の速い機体は相手の弾幕技の外に逃げる移動方法が有効だが、逆に遅い機体ならば弾幕の間を細かく移動して回避するのに適しているといえるだろう。使用する機体の特性にあった回避方法を選択するのも重要だぞ。防御力は、おおよそ見た目通りでセオとラナタスが最高クラスで、ツィーランが最低クラス。防御力に関しては、機動力の高い機体ほど低くなる傾向があるといえる。ダッシュ中の旋回速度は、カーブ移動がしやすいかどうかに関係するが、それほど気にする必要は無い。参考程度にチェックしておこう。

はみ出し情勢

●旋光の輪舞DUO 攻撃のタイプの分類：おおまかに、以下の基準で分類した。「直線」……追尾性能の低い直線的な射[illegible]……直進した後、一定の条件で多方向に弾を飛ばす射撃。「補助」……自機や射撃の性能に変化を及ぼすもの。「追尾」……相手を位置を捉えてホーミングする射撃。「拡散」……広い角度への攻撃。「設置」……[illegible]時間、攻撃判定を持ったまま停滞するもの。

『3rd』の祭典、5on5大会!

闘劇本戦直前、『ストⅢ 3rd』プレイヤー恒例行事に西日暮里が燃えた!!

Text：ラオウ



Fight for the Future

クーペレーションカップとは

去る7月19日、東京都西日暮里ゲームスポットバーサスにて、第8回クーペレーションカップが開催された。クーペレーションカップは5on5による団体戦で行われる、祭典的大会だ。チーム内で合計して3種のキャラクターが居れば同キャラもOK。普段は組めない同キャラ使いどうしも仲良く参加、参加チームは28チーム140人にも及んだ。

今回は闘劇特別枠として、上位1チーム代表者に闘劇出場権が与えられた。闘劇予選終了後最後の出場枠になるため、本戦出場者も余計な強豪を通過させまいと、さまざまな思惑が交錯（笑）。例年以上のお祭り感を伴う大会になった。

進行は3～4チームからなる予選リーグからスタート。1位抜けは16チームの決勝トーナメントへ進出。2位抜けはプレーオフトーナメントへ。また惜しくも負けてしまったチームにも、「ワンチャン松田枠」という救済措置が設けられており、くじ引きによって幸運な1チームが決勝トーナメントに進むことができる。

なお、本大会はゲームスポットバーサス特設会場で行われ、野試合も十分にたん能（対戦台は10セット以上！）でき、ギャラリーも満足の様子だったぞ。

MOV包囲網!　本戦出場権は九州に!

注目を集めたのは前年闘劇覇者【井上JAPAN】の「MOV」（春麗）と「クロダ」（ヒューゴー）。今年度の闘劇'09FINALへの出場権が優勝チーム代表者に贈られるためか、2人はチームを別れて参戦。しかし何の因果か、「MOV」および「クロダ」チームと、優勝候補【人妻VIP】が同じリーグに組まれるという、ギャラリーは大喜びのアクシデントが発生。

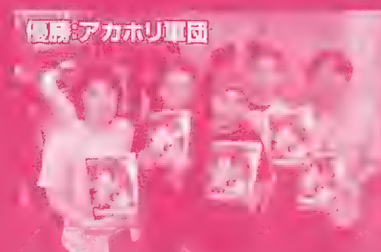
1位抜けは【人妻VIP】「ももち」（まこと）が「MOV」を、「雪男」（ゴウキ）が「クロダ」を、それぞれ破り1位抜け。2位抜けは「MOV」を擁する【無双】「KO」（ヤン）、「おちび」（ユン）、「ときど」（春麗）、「タックル前田」（ユン）となった。



本大会の決勝トーナメントはくじ引きで順番を決めて場所を選ぶK－1方式。【無双】に闘劇出場権を与えまいと、【人妻VIP】が一回戦で【無双】を選択。しかし結果は【無双】が「タックル前田」、「KO」の二人で勝利し、予選リーグでの雪辱を果たす。

優勝へ直進する【無双】だったが、これを止めたのは九州選抜【連ね主義】だった。先鋒「ひろえもん」（ケン）の4タテに始まり、大将として登場した「MOV」を、副将「鈴」（春麗）が同キャラ戦を制する形で下し、チームを勝利に導いた。

決勝は【連ね主義】と「ヌキ」率いる【アカホリ軍団】の闘いになった。【連ね主義】「鉄格子」（Q）が2人抜いたところを「やっくん」（ユン）が抜き返して4タテ、優勝を決めた。



（左から順に）トグラ（YA）、ヌキ（CH）、アカホリ（HU）、やっくん（YU）、アイク（DU）

…権は準優勝チームへ委譲された。

●注目カードピックアップ!　春麗VS.ユン　両者の視点

春麗側の視点

「こっちがゲージをためようとすれば、鉄山靠で体力3割+向こうにゲージ+起き攻め。幻影陣になると9：1の展開なので、できる限りはゲージためを阻止したいんですが、ここでも鉄山靠かブロッキングを合わせられると同上。こちらは単発打撃なのに。さらにはスタート時くらいの間合いで、ユンが垂直ジャンプしてるだけで五択くらいかかってるんですかどうすればいいんですか？　弱・中・強の雷撃蹴、置き技対空に対しての空ジャンプ着地から中足、絶招歩法の差し返しなど……。見てると皆、首が上下にガクガクしてるんで確認してくださいよ。はっきり言って8：2ぐらいついてると思います。ユンは超強いですよ」



…るチャンスをうかがいつつ、ユン側に完…

闘劇'09準優勝「おちび」の…　ユン側の視点

「これは厳しいでしょう（笑）。第一、（近くに）寄れないし、一回寝かされたら終わる。完全に。こっち側もそうなる前に寝かせるしかないです。何とか雷撃蹴か中鉄山靠、中足絶招辺りを決めて……ワンチャンスにかける感じで。完全に不利です。7：3春麗ですね。

春麗はゲージたまってなくても、元蹴り（しゃがみ強Ⓚ）と投げでダメージとゲージ、もりもりたまりますから。1ラウンド目はともかく、2ラウンド目からは後ろが無い～てな感じで、地獄ですよ。幻影陣は遠距離で発動しても他キャラに比べたら寄りにくいし、春麗には幻影陣が機能しないと思ってます」



起き攻めのループがとにかく苦しい上…

●限界を超えろ!　闘劇'09準優勝・おちび氏直伝!　新・幻影陣コンボ

① しゃがみ中Ⓚ～幻影陣発動（立ち状態ヒット時）→しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→（遠立ち中Ⓟ空振り→）遠立ち強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→（遠立ち中Ⓟ空振り→）遠立ち強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→遠立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ～起き攻め

② 幻影陣中・相手しゃがみ状態にしゃがみ弱Ⓚヒット～しゃがみ弱Ⓚ×n→{遠立ち強Ⓟ→（少し歩いて遠立ち中Ⓟを空振り→）立ち強Ⓟ→（少し歩いて遠立ち中Ⓟ空振り→）立ち強Ⓟ}×n→強鉄山靠 or ➡+強Ⓟ～強絶招歩法

●コンボ解説

①は通称"キーパー陣"と呼ばれるもの。しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓟを3ループほどヒットさせてダウンを奪い、雷撃蹴などで近づきダブルアップを狙う。

②は画面端を背負った状態からでも、強Pを7～8発決めて画面中央まで押し込み、強鉄山靠や打開～強絶招で画面端に到達、体力6割を奪う。強Ⓟのまえの遠距離立ち中Ⓟはほんの少し歩くのがポイントだが、難度は高い。これを見せれば、本命の前方転身が決まりやすくなる。

ジャイアンリサイタルレポート

「スパⅡX」大規模大会のレポートから読み解く、本作の現状。

Text：ジャイダル



7月18日に西日暮里バーサス上特設会場で開催された『ストリートファイターⅡX』の5on5大会「第5回ジャイアンリサイタル」。31チーム151人と過去最大規模となった。

ベスト8まで

大会形式は、1次予選がアメリカの大型大会EVO等でおなじみのダブルエリミネーション形式で実施された。まずはここで27チームを12チームに絞る。その後、この12チームに、シード4チームを加えた16チームを4ブロックに分け、上位2チーム抜けの8チームがベスト8に進めるという過酷なもの。この2次予選で、トップシードチームである【ヌキ軍団】が代表戦までもつれ、「ジャイダル」（ダルシム）が「つ〜じ〜」（バイソン）、「Mつん」（ケン）に敗れてしまい、予選落ちしてしまう。これ以外は、もつれるものの順当なチームがベスト8に残った。

ベスト8トーナメント〜決勝まで

会場が沸いたのは1回戦第3試合、中部勢の【選ばれしモノ達】対、中野勢の【スト2勢】の試合。先鋒「MAO」（バルログ）が【スト2勢】を一気に4人抜きするも、「タケカワ」（リュウ）が崖っぷちから「MAO」、「ザ☆スーパースター」（バイソン）、「ゴトー」（リュウ）を相手に、すべて1本取られつつも3人抜きする。しかし、最後は「フタチャン」（リュウ）に封殺され力尽きてしまった。

決勝戦は、5対5の総当り戦となり、お互い3試合ずつパスができるシステム。先に10勝したチームが優勝となる。


照明を落として開始した決勝トーナメント。会場には、200人弱の観客が試合を見守った。

[illegible]た「MAO」を囲む【選ばれしモノ達】。「MAO」はMVPに選出された。

開幕戦は「兄ケン」（ケン）対「ARG」（バルログ）。これは「兄ケン」が勝利し、【スト2戦隊〜】が先勝する。キャラの戦力的にどうしても厳しい【スト2戦隊〜】は、一気に連勝したいところだが、ポイントゲッター対決となった「オトチュン」（春麗）対「MAO」を落としてしまう。ここで、「ガッツ」、「yaya」の両サガットが踏ん張り1順目は3勝2敗とリードする。しかし、キャラ的に優位に立っている【選ばれしモノ達】は、2順目以降一気に8連勝し、つけ入るスキを与えず優勝を決めた。



左から「ザ・スーパー[illegible]」、「MAO」、「フタチャン」、「ARG」。

ジャイアンリサイタル　ファイナルバトル結果発表

- スト２戦隊ガチレンジャー；破
- アラサーFIVE1名ビミョー
- 難波ヒルズ族
- 「二流」と書いて"ジロー"
- 決勝
- 選ばれしモノ達
- スト２勢
- 勝ち逃げ禁止
- 近鉄アーバンライナーズ〜二人の黄金ベガ伝説〜

	MAO（バルログ）	ARG（バルログ）	ザ・スーパースター（バイソン）	フタちゃん（リュウ）	ゴトー（リュウ）
兄ケン（ケン）		A	B	B	PASS
オトチュン（春麗）	B	B	PASS	PASS	
[illegible]	B	B		B	B
yaya（サガット）	B		B		A
ガッツ（サガット）	PASS	PASS	A	PASS	

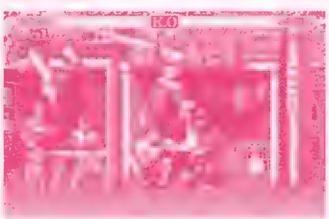
■組み合わせ表の見方
左の表内に「A」と表記のある試合は、【スト2戦隊ガチレンジャー；破】の勝利、「B」は【選ばれしモノ達】の勝利。

優勝:選ばれしモノ達（MAO、ARG、ザ・スーパースター、フタちゃん、ゴトー）

●注目カードピックアップ！　バルログVS.ダルシム　本大会ベストバウトを読み解く

●ベストバウト見どころ解説

準決勝第2試合、次鋒「MAO」対大将「ヨシムラ」。終始バルセロナからの二択を迫る「MAO」に対し、「ヨシムラ」は焦らず、多彩な返し技で対処。ワンチャンスからの当て投げで勝利し、会場を沸かせた。


2ラウンド目中盤。この返し技から、一気にチャンスを引き寄せる。

バルログ側の視点

基本のダメージ源は、バルセロナからの二択となる。ここで注意するのは、ダルシムの位置と、近立ち小Ⓟの2点。位置は、ダルシムが画面端か中央か。画面端なら読み負けから即死まであるので、無理はしない。近距離立ち小Ⓟは、ダルシム側の攻め基点となるため、くらわないよう立ち回る。バルセロナを仕掛けた後は、ダルシム側の動きをよく見る。ダルシム側がジャンプしていた場合は、相打ちOKの早出し爪で対処、ジャンプしてない場合は、近立ち小Ⓟをかわす形での、イズナドロップを仕掛ける。攻められた場合は、ひたすらバク転で距離を離す。

ダルシム側の視点

相手のすべての行動への対応は難しいので、ラッシュからの当て投げで一気に体力を奪う戦い方となる。ラッシュの基点は、バルセロナの対処後となるので、豊富な選択肢で相手に的を絞らせず対応することが重要。昇りジャンプ強Ⓚ、逃げ弱Ⓟ、近立ち弱Ⓟ、遠立ち強Ⓚ、↓中Ⓚ、ヨガテレポート、ドリルキック、ヨガブラスト等をバランスよく使い分ける。いったん捕まえたら、ドリルからの直つかみや、バク転を読んでの歩き↓強Ⓚ、スカーレットテラー読みの↓弱Ⓚ挟みからのつかみと、攻めが継続するような技を選択すること。間合いを離されると、スーパーコンボもあるため、厳しい二択を突きつけられる。勢いで倒すのがベストだ。

特集4

デジタルデータでセンスを磨け！

フレームデータ集 鉄壁（後編）

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：対戦格闘ゲーム
■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日　：2008年12月（稼働中）
■使用基板　：SYSTEM357
■ネットワーク：ALL-NET

今号では前号に引き続き、各キャラクターの主要技のフレームデータを掲載。普段あまり意識しないで使っている技の性能などを、この機会に見直そう。

※当記事に掲載されているデータは、すべて編集部調べです。

記事制作：KEN、タケヤマ、つの☆きょう、デク、鉄男、茶柱、ハメコ。、福士、ペこス、ミスター、ユウ、リュウケイ
調査協力：地獄からきた中島（アスカ、ジン、デビルジン）
コラム・インタビュー協力：ソヨンドリ、Help Me!、マルグ

フレーム表の見方と注意点

技名（コマンド）①	発生②	ヒット時③	カウンター時④	ガード時⑤
デルタ・カッター（[ボタン]）	10	+8/0/-1	+8/0/-1	+1/-8/-12
ワンツーパンチ（[ボタン]）	10	+8/+7	+8/+7	+1/-1
エルボーコロナ（⇨➡[ボタン]）	15 (16)	D	D	-11
ストレートビード（⇧[ボタン]）	15	+3/0	+3/尻もち	-8/-13（～+8）

以下、各欄の基本的な説明。

❶技名（コマンド）/各技の名称。() 内に入っているのは、その技に対応するコマンド。

❷発生/その技の1発目の攻撃判定が発生するまでのフレーム数。ここの数字が少なければ少ないほど、攻撃判定が成立するまでが早いということになる。「15（16）」のような表記がある場合は、() で囲まれていない数字が技そのものの発生フレーム、() で囲まれたものが、技のコマンド入力フレーム込みでの発生フレームとなる。詳細は前号参照。

❸ヒット時/その攻撃が通常ヒットしたときに発生する硬直差を表す。「+」が付いていれば、攻撃を出した側が有利、「-」が付いていれば、攻撃を出した側が不利であることを示す。また、多段の技については、「/」で区切って、それぞれの攻撃の硬直差を表記している。例えば、「+3/-2」という表記であれば、1発止め時は攻撃側が3フレーム有利、2発目出し切り時は2フレーム不利であることを示す。なお、一つのコマンドで複数回攻撃が出て、うち1ヒットだけさせるのが不可能な技については、「/」で区切らず、まとめて最後の攻撃部分が当たった際の硬直差を表記する。

❹カウンター時/カウンターヒットした際の硬直差を表す。基本的な表記方法は❸と同じ。

❺ガード時/ガードした際の硬直差を表す。基本的な表記方法-は❸と同じ。

●その他の頻出する略号・注意事項/「D」はダウンの略。硬直差の数値が書かれるはずの部分に「投げ」と書かれていた場合、その技が決まった際に投げに移行することを表す。「特殊」は、攻撃判定を持たない技など、通常の攻撃とは違う性質の技であるため、発生等のフレーム数を書く意味が無い場合に用いる。

特殊なフレームを知る
ガード可能なフレームについて

●大幅有利なはずなのに……？

前号でも若干触れたが、鉄拳シリーズには、「特殊なやられ状況」というものがいくつか存在する。

その中の一つとして、しばしばプレイヤーの頭を悩ませるものに「技を出したり、移動したりすることはできないが、ガードのみできる硬直」というものがある。

分かりやすい例でいうと、今号の記事中でも触れている、ワンの刮地風（⇧[ボタン]）などが挙げられるだろう。この技は、カウンターヒットした場合、攻撃をくらった側のキャラクターが足を押さえて飛び上がるモーションを取る。モーション自体は非常に長いため、一見するとワンの側が追撃できそうなのだが、実際に即時攻撃を仕掛けてみると、ガードされてしまう。なので、このタイプのやられを誘発した場合は、相手が動けないことを生かし、二択を仕掛けていくのがセオリーとなる。

なお刮地風のような、特殊なモーションを取らせる技以外でも、一見通常のくらいモーションと見分けがつかないものもある。例えば、ファランのライトサイドキック（右構え中に⇧[ボタン]）は、「通常ヒット時もカウンターヒット時も硬直差の数字自体は同じで大幅有利だが、通常ヒット時のくらいモーションはガードが可能、カウンターヒット時のくらいモーションはガード不可能（通常のくらいモーションと同じ）」という性能を持っている。つまり、カウンターヒット時のみ、追撃を決めることができるというわけだ。

キャラクターによっては、こういった細かい技の知識があるのと無いのとでは、ダメージ効率が大きく変わってきてしまう場合もある。自分の使用するキャラクターの技は把握しておこう。



刮地風カウンターヒットで特殊やられを誘発！

この場合、ワン側が24フレーム有利だが……、

追撃は不可能。大きな硬直差を生かして、二択を迫ろう

フレームデータ

アリサ・ボスコノビッチ

機動力と中間距離での攻防に特化したアリサ。イロモノに見られがちだが、その実、スタンダードな技が多く、フレームも優秀だ。

技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
ストップヒット()	10	+8/+9	+8/+9	+1/-3
ワンツーコイルパンチ()	10	+8/+3/+2	+8/+3/+2	+1/-2/-11
コンビネーションダウンタイム()	11	+5/+2/D	+5/+2/D	-6/-10/-11
コンビネーションダウンリンク()	11	+5/+2/D	+5/+2/D	-6/-10/-19
クイックアクセス()	14	1/0	-1/±0	-12/-9
アクセレートキック()	13	D	D	-4
ギガントハンマー()	33	D	D	-9
トリプルセッション()	17	+5/+4/D	+5/+4/D	-6/-8/-10
デストロイアクセス()	14	-3/+10/D	-3/10/D	-14/-2/-9
リバースキッククラッシュ()	15	D/D	D/D	-6/+1
オーバーフロー()	14	+7	+7	-12
ブート()	—	—	—	—
ブートラッシュ()	—	±0/-4/-4/D	±0/-4/-4/D	-15/-9/-20/-18
リニアエルボー()	—	D	D	+4
イジェクトスライダー()	—	相手S+4	D	-15
アップストリーム()	—	D	D	-24以上
サイクロンミキサー()	13	+6/+8/+8	+8/+8/+8	-6/-2/+6
サイクロンクラッキング()	13	+6/+5	+8/+5	-6/-9
ピックアップ()	16	D	D	-9
ダブルソケット()	16	-3/0	-3/0	-12/-12
デッドロック()	24	+2/D	+2/D	-14/-13
トリプルクリック()	17	-2/-2/D	-2/-2/D	-12/-12/-19以上
オプティマイザー()	17	-5/D	-5/D	-16～-17/-1
ハープーンスイープ()	27	D	D	-18
バックアップ()	—	—	—	—
リカバリーフック([])	26	D	D	-4
ロケットパンチ([])	—	D	D	—
デイジーチェーン()	18	-4/あとずさり	-4/あとずさり	-18/-10
ディープリンク()	17	±0	+7	-11
ディープウェブ()	24	D	D	-18
ファイントカシェット()	15	+8/D	+8/D	-5/-14以上
トランスハンマー()	18	-2/相手S0	-2/相手S±0	-12/-13
トランスアクセレートキック()	18	-2/D	-2/D	-12/-9
スピニングトップ()	20	D	D	-12
ダブルスレッディング()	15	5/D	±0/D	-16/-6
ダイナミックレンジ()	19	D/D	D/D	-17/相手S-2
ハングアップ()	—	—	—	—
ドッキングベイ(or相手に背を向けて)	—	D/D	D/D	相手S+1/-20
クレイドルスター(oror)	20	-24以上/D	-24以上/D	-24以上/-12～-14
ダウンストリーム(or)	—	D	D	-9
インバウンドキック(or)	15	D/D	D/D	-15/相手S-
ジャンパスイッチ()	16	D/D	D/D	-18/-13
ダブルカット()	18	-6/D	-6/D	-16/-9
カットオーバー()	18	-6/D/D	-6/D/D	-16/-9/-10
サントホックス(正面ヒット時 or 正面ヒット時)	19	相手背向け/D	相手背向け/D	-11/—
ワームアタック()	17	D	D	-16
ワームアタック・ハッキング(ヒット時)	17	D/D	D/D	-16/—

技名	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
ダブルロケットパンチ()	—	D	D	—
オーバーロードナックル()	17	D	D	-8
リニアナックル()	13	D	D	+4
リニアドロップキック()	18	+3/D	+3/D	-12/-7
ブラスターダブルナックル(走り中に)	—	D	D	-3
スピアフィッシング(立ち途中に)	15	-1/+6/D	-1/+6/D	-12/-5/-10
スナップショット(立ち途中に)	17	D	D	-13
クロックワーク(立ち途中に)	19	—	—	—
クロックワーク・スプリングミドル(クロックワーク中に)	19	—/+3	—/D	—/-9
クロックワーク・スプリングロー(クロックワーク中に)	19	—/D	—/D	—/-11
ツイスト・スラッパー(立ち途中に)	20	D	D	-7
サッドハウンド(しゃがんだ状態で)	23	+5	+5	-11
ハッピープロペラ(横移動中に)	26	-1/+1	+6/+1	-12/-10
グッディホップ(相手に背を向けて)	16	D	D	-3
リブート(仰向けダウン中に)	—	—	—	—
リブートメテオキック(仰向けダウン中に)	—	D	D	-10
デストロイフォーム()	—	—	—	—
シュレッドチッパー(デストロイフォーム中に)	14	D	D	-9
シュレッドアッパー(デストロイフォーム中に)	20	D	D	-2
アイドリング(デストロイフォーム中に(or))	—	—	—	—
デスマリオネット(デストロイフォーム中に)	16	D	D	±0
ヘルツブレード(デストロイフォーム中に)	12	+11	+11	+1
ヘルツブレード・イージス(デストロイフォーム中に)	10	—	—	—
ヘルツブレード・ディアボロ(デストロイフォーム中に)	23	D/D	D/D	+3/
デュアルブート(デストロイフォーム中に(or))	—	—	—	—
ブラスターレフト(デストロイフォーム中に)	—/24	+10	+10	+9
ブラスターライト(デストロイフォーム中に)	—/16	D	D	-14
ブラスタードリル(デストロイフォーム中に)	—/12	D	D	-5
ヘルツブレード・スカッド(デストロイフォーム中に)	20	+1	+1	-12
クロックセッティング(デストロイフォーム中に)	30	-1	-1	-12
レトロロケット(デストロイフォーム中に(oror))	—	—	—	—
イベイシブアクション(デストロイフォーム中に(or))	—	—	—	—
スピントルスラッシング(デストロイフォーム中に)	29	D	D	相手S-11
ヘルツブレード・フレア(デストロイフォーム中に相手に背を向けて(or))	19	D	D	-16
トリガーシャッフル(相手に接近して(or))	12	—	—	抜け-7
バックトア(相手に接近して(or))	12	—	—	抜け-4
コンプレッション(相手の左横から接近して(or))	12	—	—	—
ハットトリック(相手の右横から接近して(or))	12	—	—	—
ランダムタイピング(相手の背後から接近して(or))	12	—	—	—
スパムボム(相手に接近して)	15	—	—	抜け-4
ダブルブル・シューティング(しゃがんだ状態で)	12	—	—	抜け-4
モデルチェンジ(相手の上段攻撃に合わせて(or))	5	—	—	—

※……「相手S」は相手がじゃがみ状態になっていることを示す。
※……ブート移行の予備動作は25フレーム。
※……DFブートの予備動作は23フレーム。

アリサの長所と短所を知る～主要技ポイント解説

アリサの持つ技の特徴として「中間距離で使いやすいものが多い」、「接近戦で気軽に出せる中段技が少ない」、「空振りOKなけん制技がない」といった点が挙げられる。対戦ではこれらを踏まえて、間合い管理を徹底したい。

それでは個々の技性能を見ていこう。まずは上段技から。ストップビット()はヒット後、ディープリンク()が一般的なジャンプステータスで割られず、ダメージも高いため使いやすいが、初段ガード時は2発目をしゃがめるため、「とりあえず手を出したい」状況ではワンツーパンチ()と使い分けよう。地味に強いのがアクセレートキック()。-13～-14フレームの硬直に対してダウンを奪える確定反撃技として使うのはもちろん、相手を壁際に追い込んでいるなら、壁コンボを狙えるため、適当に出すだけでもダメージの期待値は高い。

中段技で注目したい技は二つ。まずはファインドガジェット1発止め()。ガード時こそ不利なものの、ダメージが高く横への判定がそこそこ厚い。技後はしゃがみ状態なので、ヒット時は各種投げやサッドハウンド(しゃがんだ状態で)を絡めて崩しにいこう。次にトランスアクセレートキック()。連続ヒットでヒット確認可能。壁際でなくともまとまったダメージを期待できるので、積極的に狙っていこう。

下段技はやはりディープリンクが優秀。先端ガードさせれば立ち途中が届かない相手も多い。また、難易度は高いものの、カウンター時は大幅有利となるためきっちりカウンター確認をして、大胆な攻めを展開したいところだ。

鉄板!

実戦 フレームデータ

レオ

レオは各フレームごとに技がそろっている。有利不利をきちんと覚えて、的確に使い分けることが勝利への近道になるぞ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	合子手 ( )	10	+8/+7	+8/+7	+1/-1
②	連弾 ( )	10	+8/+5	+8/D	+1/-4
③		13	+7	+7	-1
④		13	+5	+5	-6
⑤	横打二郎担山 ( )	14	+6/+6	+6/D	-4/-12
⑥	穿冲拳 ( )	13	+6/D	+6/D	-1/-14
⑦	昇砲 ( )	15	D	D	-13
⑧	一起脚 ( )	17	D	D	-9
⑨	背折靠 ( )	18	D	D	-14
⑩	穿炮 ( )	20	D	D	-6
⑪	登脚 (立ち途中)	11	+6	+6	-5
⑫	両儀二推 (立ち途中)	13	+5/+3	+5/+3	-6/-15
⑬	霍打頂肘 (立ち途中)	14	+4/-1/D	+4/-1/D	-7/-12/-14
⑭	上歩掛山 (立ち途中)	16	D	D	-13
⑮	横拳 (金鶏独立中)	17	+7 (背向け)	D	-4
⑯	搓提斧刃 (金鶏独立中に)	17	-3	+5	-19
⑰	挫掌 ( )	19	+3	+15～+16	-13
⑱	跪膝 ( )	23	+5	D	-11
⑲	天肘 ( )	18	±0	±0	-13
⑳	上歩撞掌 ( )	16	+9	D	-4

まず最初に覚えたいのは確定反撃の使い分けだ。-10は①、-13は⑥、-14は⑤、-15からは⑦と、距離とフレームごとに細かく正確に選択したい。しゃがみ状態からの確定反撃も⑥⑪⑫⑭などを使い分けなければならないのでややこしいが、これらを使い分けたときのレオの反撃能力はゲーム中でも有数の強さを誇っている。プレイヤーとしても腕が試される部分なので、ぜひ頑張ってほしい。

⑰はレオの削りの要となる技だ。上段と下段にほぼ同時に判定が発生するため、相手のジャンプステータス技にも強い。ヒット時とガード時のフレームも優秀なので、しゃがみ状態から13フレームで発生する浮かせ技を持つカズヤなどのキャラ以外にはどんどん使っていこう。

⑲はステップから出せる発生の速い下段でしゃがみステータスを持つ。横移動にも強いので、⑳と合わせて、相手に的を絞らせないように使っていこう。対となる中段の⑳も発生が速い。ヒット時には距離が離れるものの+9と非常に有利になる上、ガード時は-4とリスクも無く、その上カウンターヒットすれば再度のステップから⑪で拾い、コンボを入れることができる。リーチもステップも任意に伸ばすことで調節できるので、横移動に弱いということを除けば「出し得」と言ってもいいほどの強力な技だ。

実戦 フレームデータ

ザフィーナ

怪しい連係が特徴のザフィーナ。各種フレームデータを知ることで、より強力な連係が組めるようになるはずだ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ブリューナク ( )	10	+8/+4/+8	+8/+4/+8	+1/-4/-1
②	カリバーン ( )	10	+8/+1	+8/+1	+1/+8
③	ヴァルチャーピック ( )	19	-4/+8/D	D/+8/D	-18/-1/-18
④	クラウソラス ( )	13	+7/+1	+7/D	-5/-11
⑤	アシュケロン ( )	16	D	D	-12
⑥	ハルファス ( )	14	-4/+9	+1/D	-10/-6
⑦	フルンティング ( )	12	-8/D	-8/D	-16/-13
⑧	ミドガルズオルム ( )	16	-7	-7	-20
⑨	スキュラ (しゃがみ中)	24	D	D	-25以上
⑩	アルラウネ (立ち途中)	15	D/D	D/D	-15/-14
⑪	レヴィアタン (立ち途中)	18	D	D	-14
⑫	サブナック ( )	21	-4/D	+3/D	-13/-13
⑬	カラドボルグ ( )	16	+3/+1/D	D/6/D	-11/-10/-11
⑭	ミスティルテイン ( )	19	-3/-7/D	D/D/D	-14/-26/-16

ザフィーナは、攻撃判定やくらい判定が一目で分かりにくい技(相手の攻撃を潜るもの)や、リーチの長い技を多く持つ。対戦時は、フレームだけではなく、それ以外の要要素も強く意識しながらプレイするべきだろう。

①は立ち合いで使う最も基本的な技。ここからモードスケアクロウに移行し、相手を押さえ込んでいく。各種技からモードスケアクロウに移行した後は、発生18フレームのヴィーヴル(モードスケアクロウ中)などを使って削っていこう。

その他、各種構えからの主力技を軽く紹介。モードマンティス時のマンティスサイスは発生13フレームと出が早い。強気にいくなら、発生の22フレームの下段であるヴェズフェルニル(モードマンティス中)を狙うのも悪くはない。モードタランチュラ中には、発生14フレームのタランチュラカルダ(モードタランチュラ中)で削ろう。



各種モードの切り替えはしっかり把握しておこう。技後に構えを維持するものもある

実戦フレームデータ

ミゲル

自分に有利な状況を作れる細かい技が多いミゲル。しつこくまとわりついて、相手の体力を着実に削っていこう。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	アップ・ストローク(◎◎)	10	+8/+7/+10	+8/+7/+10	+1/-1/+1
②	セパレーションフック(◎◎)	11	+5/+7	+5/+7	-5/-4
③	アーミング(⇦◎)	12	-4	D	-12
④	ダブルチョーキング・ボディ(⇧◎◎◎)	13	+5/+5/+4	+5/+5/腹崩れ(※1)	±0/-3/-10
⑤	チョーキングピックアップ(⇧◎◎)	13	+5/+3	+5/+3	±0/-10
⑥	カッティングエッジ(⇧◎◎◎)	14	+4/+5/+7	+4/+5/D	-7/-3/-10
⑦	ブラッシング(⇧◎◎)	16	+5/+5	+5/+5	-6/-6
⑧	リアキック(⇩◎)	15	D	D	-14
⑨	ビートアッパー(⇧◎◎)	16	+6/D	+6/D	-7/-15
⑩	スウィングステップ(⇧◎◎)	18	+3/-8	+3/-8	-13/-18
⑪	ヒールアップ(⇧◎)	18	±0	D	-18
⑫	ダウンピッキング(⇧◎)	20	D	D	-18
⑬	立ち途中◎	11	+5	+5	-5
⑭	ディストーションスラッシュ(立ち途中◎◎◎)	15	+4/+6/D	+4/+6/D	-7/+11/-5
⑮	ディケイ(しゃがみ中⇩◎)	21	D	D	-16
⑯	ブリスターバインディング(SS中◎◎◎)	12	+6/+3/D	+6/+3/D	-2/-10/-17
⑰	サイドジャック(SS中⇩◎◎)	15	-3/-2	-3/-2	-13/-15
⑱	グランドワインダー(SS中⇧◎)	26	D	D	-26以上
⑲	テイルピース(SS中⇦◎)	19	+5	+5	-13
⑳	クレイジースキップ(SS中⇩◎)	15	D	D	-11

※1……腹崩れ回復時は+1。

10～12フレーム細かいスキには、①2発止めや②などで確定反撃を決めつつ有利な状況を作っていく。③は発生が早いものの、リーチが短いので注意。なお、ガードされると◎程度の反撃をを受けるくらいのスキがあるものの、技のモーションが小さく、その後の展開があいまいになりがちだ(逆にミゲルと対戦する際には、この確定反撃ポイントであることを忘れないようにしよう)。

④、⑤、⑥、⑦のような、スキの少ない技は、近距離戦の要となる。これらの技で細かく有利フレームを取りつつ、相手の体力を削っていこう。また、これらのスキの少ない技をガードされたときは、横移動や後ろステップ、様子見も有効。

接近戦の攻防で、相手が技を空振りさせたら、浮かせ技の⑧、⑨をたたき込んで大ダメージを与えられる。

削りに使う下段技は、⑩、⑪が有効。また、これらの技はヒット時は有利になるので、ここからまた細かい技の連係を継続させることができる。

一気にダメージを与えたいときには、⑫を狙っていくのも有効。発生が20フレームと早い上に見切られにくく、ヒット時は⑬で拾ってコンボにつなげることができる。また、⑱ヒット時も同様の拾いが可能。

実戦フレームデータ

風間仁(カザマジン)

ジンの技は、ガード時にやや不利～やや有利となる技が多く、使い勝手のいいものが多い。フレームを活かした闘い方を心がけろ!

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	順突き～内回し踵落とし(◎◎◎)	10	+8/+3/D	+8/+7/D	+1/-1/+2
②	風間流五連撃(◎◎◎◎◎)	10	+8/+4/+4/±0/+8	+8/+4/+4/±0/+8	+1/-6/-1/-4/-9
③	逆突き～中段前回し蹴り(◎◎◎)	10	+9/+6/+2	+9/+6/+2	±0/-3/-7
④	右上段前回し蹴り(◎)	13	±0	D	-8
⑤	正中線乱れ突き(◎)	12	D	D	-12
⑥	右中段前蹴り(⇨◎)	16	+4	D	-8
⑦	左中段直突き～中段前回し蹴り(⇧◎◎)	13	+6/+2	+6/+2	-3/-7
⑧	後ろ回し右踵落とし(⇧◎)	20	D	D	-7
⑨	骸打ち(⇩◎)	21	D	D	-7
⑩	右下段後ろ回し蹴り(⇩◎)	16	-2	-2	-13
⑪	飛び二段蹴り(⇩◎)	15	D	D	-19
⑫	右下段回し蹴り(⇧◎)	20	+3	D	-13
⑬	轟魔刹(◎◎)	15	±0/+2	±0/+2	-11/-9
⑭	前蹴上げ(⇩◎)	15	D	D	-12
⑮	左踵落とし(⇨➡◎)	22 (23)	D	D	+3
⑯	外回し踵落とし(⇨➡◎)	20 (21)	+7 (※3)	+7 (※3)	+3 (※3)
⑰	鬼八門(立ち途中◎◎)	13	+5/+3 (※3)	+5/+3 (※3)	-6/-8
⑱	追い突き(立ち途中◎)	14	D	D	-12
⑲	左突き上げ(⇨☆⇩⬊◎)	16 (17)	D	D	-12 (※1)
⑳	右回し突き(⇨☆⇩⬊◎)	11	D	D	-7 (※2)

※1……最速入力時は-10 ※2……最速入力時は+5　※3……相手しゃがみ状態。

10フレームのスキに対しては、正拳～上段後ろ回し蹴り(◎◎)で反撃しよう。ヒット時は相手体力の17%を奪う上、ダウンを奪うことができる。このあとは、長めの前ダッシュから⑥を出せば、相手の寝っぱなし＆後転受身に対してヒットするので覚えておこう。

⑤はヒット時に相手体力の20%を奪うが、ヒット後の起き攻めはしづらい。壁やられ・強を誘発できるので、壁際で、相手の暴れをつぶせる3フレーム以上有利な状況で出していくのが有効な使い方だ。

立ち途中の確定反撃では、発生11フレームの立ち途中◎、発生13フレームの⑰、発生14フレームの⑱を使い分けていこう。⑰は、ヒット時に相手体力の18%を奪うことができる。体力の11%を奪う立ち途中◎と比べて大きなダメージを与えられる。ジンの右下段後ろ回し蹴り(⇩◎)や、ヘイハチの無双鉄槌(⇧◎◎)ガード時など、13フレームのスキに対してきっちり決めていきたいところだ。

⑲の最速版(⇨☆⇩⬊◎)は、通常版と比べてガード時のスキが若干減少、10フレームしかない。ガンリュウやジャックからは痛い反撃を受けないので、気軽に出していける。

鉄板!

実戦フレームデータ 風間 飛鳥（カザマ アスカ）

アスカの技は、「暴れ」で使うのに適した技が多い。フレーム的な有利・不利にとらわれず、相手の技に合わせた柔軟な対応を取っていこう。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	翠連下蹴り（1,3）	10	+9/+1	+9/+1	-2/-10
②	翠連刈脚（1,4）	10	+9/+1（※1）	+9/+5（※2）	-2/-10（※3）
③	水芭蕉（2,3）	13	±0/D	±0/D	-11/-17
④	圧到（1+2）	16	D	D	-8
⑤	鬼殺し（⇦2）	17	D	D	-20
⑥	霞蹴り（⇨4）	19	D	D	+3
⑦	阿羅々木（⬂1,2）	13	+9/D	+9/D	-2/-3
⑧	昇打（⬂2）	15	D	D	-6
⑨	雲雀槌（⇩2）	18	+9（※5）	D	-4（※5）
⑩	紫雲二段蹴り（⇩3+4）	14	D	D	-25（※6）/-6
⑪	時雨燕（⬀3）	21	+4	+4	-12
⑫	燕槌～彩華蓮蹴（⇦2,1+2,4）	15	+1（※5）/+1/D	+1（※5）/+1/D	-4/-10/-13
⑬	竜車蹴り（⇦3）	16	D	D	-23
⑭	石蕗（⇦4,2）	15	+21/+4（※5）	D/D	-8/-6
⑮	天空（⬃4）	20	D	D	-10
⑯	紫剄腿（立ち途中に1,4）	15	+4/D	+4/D	-7/-12
⑰	香月（立ち途中に3）	19	D	D	-20
⑱	簾流し（立ち途中に1+2）	21	+5	D	-2
⑲	雅（しゃがみ状態で⬂2）	16	±0	+15	-11
⑳	立ち4	11	+7	D	-4

※1……しゃがみ帰着時±0　※2……しゃがみ帰着時+3　※3……しゃがみ帰着時　※4……しゃがみヒット時+5
※5……相手しゃがみ状態　※6……1発目ガード～2発目空振り時

アスカは、確定反撃に使う技がやや貧弱なキャラクター。10フレームのスキに対しては、立ち4を当ててから二択を迫るか、そのまま、翠連下蹴り（1,3）や翠連到（1,4）の派生を出していくなどして攻めていき、「展開重視」で戦おう。

11～12フレームのスキには、⑳が決まる。立ち4と違って、カズヤの忌怨拳（⬂1）などの「ガード時に距離が離れる技」にも届きやすい。

13～14フレームのスキには、③で反撃可能。相手の体力の18%を奪うことができる。ヒット時にDを奪える貴重な技なので、反撃のチャンスを見逃さないようにするべし。

⑲はしゃがみ状態から出せる優秀な下段攻撃。カウンター時は⑯で追撃できるので、ヒット時の状況をよく見ておこう。素早く入力すれば、横移動～昇打（⇧☆⬂2）も確定させられる。空中コンボを決められるので、相手の体力を一気に奪えるぞ。

立ち上がり途中の反撃技では、⑯が優秀。ヒット時は相手の体力の25%を奪う。それ以外でも、⑯よりも発生が1フレーム早く、ヒット後の状況がいい立ち途中1,2も忘れずに。こちらは、相手体力の19%を奪う。スキの大きな下段攻撃には、⑰で反撃しよう。

実戦フレームデータ 花郎（ファラン）

ヒットさせれば有利になる下段技を数多く持つファラン。相手の体力を削りつつ、常に攻め続けることもできるぞ。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーレフトorライトフラミンゴ（1,2,3 or 1,2,4）	10	+8/+11（※1）（※3）	+8/+12（※3）	+1/+3
②	RLキック～左構えor右構え（4,3or4⇨3）	11	+5/+5	+7/+5	-4/-6
③	踵落とし（立ち途中に4,4）	11	+8/+2	+8/+2	-3/-5
④	フラッシングトライデント（⬃3+4,4）	14	+2/-1	+2/-1	-9/-13
⑤	ミドルクレイモア（⇦4）	16	+8	D	-9
⑥	スマッシュロー&ライトハイ（⇩3,4）	17	-2/+19（※3）	-2/+19	-13/+8
⑦	⬂2	15	D	D	-7
⑧	レフトプラズマブレード（⬃3）	17	D	D	-15
⑨	ダブルスクリュー（右構え中に⬀3,3）	17	+1/D	+6/D	-9/-2
⑩	シャープクレイモア（横移動中に4）	19	+6	D	-11
⑪	ライジングブレード（⇨☆⇩⬂4 or ⇨☆⬂4）	16	D	D	-17/-12
⑫	フラミンゴレフトヒール（左足上げ中に⬂3）	17	+8（※4）	D	±0
⑬	エアファング（【3,4】）	22	D	D	-5
⑭	ライトサイドキック～ライトフラミンゴ（右構え中に⬂3⇨）	13	+15（※3）	+15	+7
⑮	フラミンゴレフトorライトジャブ（左足上げ中に1or右足上げ中に2）	13	+7	+7	+5
⑯	フラミンゴレフトorライトスライサー（左足上げ中に⬀3or右足上げ中に⬀4）	18	±0	D	-11
⑰	フラミンゴハンティングホーク（左足上げ中に⬃3,4,3）	28	D	D	-6/-8/―
⑱	回転踵落とし（⇨⇨3）	22	+4	+5	+6
⑲	コーンバートロー（左足上げ中に⬀4）	18	+1	D	-12
⑳	バーストヒール（立ち途中に3）	16	D	D	-5

※1……ワンツーからフラミンゴ移行しない場合は+8　※2……ワンツーからフラミンゴ移行しない場合は±0。
※3……相手はガードorしゃがみのみ可能な硬直　※4……相手しゃがみ状態

①は最速の反撃技として使える上、ガードされていても有利なので攻めの起点としても使える。②は相手の⬃4などをガードした際の反撃技として有効な技。ガードされていても反撃は受けないので、気軽に狙っていくのもありだろう。③相手のスキが少なめな下段攻撃をガードした際の反撃技として使いやすい技。こちらもガードされてもスキは少なめなので気軽に狙っていこう。④リーチが長いので相手の技をガードした際に距離が離れる技に対する反撃技として優秀だ。ガードされるかもしれない状況であれば、2発止めにしよう。⑥1発目が相手にヒットしていれば、相手は2発目をしゃがむことができず、かなり有利な状況を作ることができる。攻めの起点として使っていきたい。⑦ガードされても反撃を受けない浮かせ技。相手の技をガードした際に、近距離かつスキが大きければ確実に狙っていきたい技。⑧リーチが長く、相手のしゃがみ状態も浮かせることができる。スキは若干大きめとなるため、確実にヒットする状況でのみ使っていきたい。⑨1発止めはリーチは短いが、ガードされても反撃は受けない下段技。壁際で狙いたい。⑩ヒット後は有利な状態になるが、リーチは短いのでこちらも壁際で狙おう。⑪特殊な入力方法だとスキが少なくかなり反撃が受けづらくなる。⑫レフトフラミンゴ中の主力中段技。ガードされても五分で、相手のしゃがみ状態にヒットした場合、④が連続ヒットするぞ。

実戦フレームデータ

凌暁雨（リン・シャオユウ）

シャオユウは背向けや鳳凰の構えへ移行する技が多く、構え移行時にフレームが変わる技が多いため、状況毎のフレーム把握は欠かせないぞ。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	雀連砲（）	10	+7/+7	+7/+9	+1/-4
②	雀連砲～背向け（）	10	+7/+8	+7/+10	+1/-3
③	雀連架推掌（）	10	+7/+5/D	+7/+5/D	+1/-1/-9
④	立ち	11	+8	D	-3
⑤	隠者出廬（）	12	D	D	-16
⑥	上歩掌拳（）	14	+7	+7	-4
⑦	即弾腿（）	14	-5/+4	-5/+4	-9/-10
⑧	挑打連掌（【】）	15	+5/D	+5/D	-6/-12
⑨	月下兎軽（）	16	D	D	-12
⑩	流星連脚（）	16	D	D	-3
⑪	前壁加横架推掌（）	17	±0/+1/D	±0/+1/D	-11/-10/-10
⑫	斧刃脚（）	18	+7	D	-12
⑬	宙転断空脚（【】）	23 (24)	+3	D	-1
⑭	掃腿（横移動中に）	18 (27)	-2	D	-13
⑮	里合腿（）	14 (15)	+6	+7	-5
⑯	双壁掌（）	14 (15)	+5/-3	+5/D	-2/-5
⑰	白連戟放（）	15 (16)	±0 (+1) /D	±0 (+1) /D	-11 (-10) /+1
⑱	白連斧月（）	15 (16)	±0 (+1) /D	±0 (+1) /D	-11 (-10) /-12
⑲	撃壁掌（）	20	D	D	-7
⑳	蒼空砲（立ち途中に）	11	D	D	-10
㉑	蕩肩（立ち途中に）	13	+5 (+7)	D	-4 (-3)
㉒	蕩肩（強）（立ち途中に ホールド）	22	D	D	-4 (-3)
㉓	背向け～虎尾脚（背向け中に）	13	D	D	-17
㉔	円圏前劈（背向け中に）	16	+6/+1～+2	+6/+1～+2	-5/-11
㉕	丹山隠者（背向け中に）	18	+3/D	+3/D	-5/-6
㉖	背向け～背身下段脚（背向け中に）	17	+7 (+6)	D	-12 (-13)
㉗	鳳凰の構え～鳳凰羽翼（鳳凰の構え中に）	14	D/+7	D/+7	-14/-5
㉘	鳳凰の構え～扇蹴り（鳳凰の構え中に【】）	23	D	D	—

②の2発目カウンターヒット時は振り向きキック（相手に背を向けて）が連続ヒットする。

④はヒット時、ガード時ともに非常に状況が良く、カウンターでコンボと高期待値。⑤は12～14フレームまでの遠距離確定反撃に使用。相手の状態を問わず、起き上がり中段蹴りに確定する。

⑦は1発止めだとヒット時でも不利なため、確定状況でのみ、出し切りで使用するのがベスト。ダメージと2発目ヒット後の状況は良好なので⑤と使い分けたい。⑩はリーチが長いので、しゃがみ状態から⑨が届かない技への反撃技として重宝する。⑪はどこで止めても反撃をくらう上に、直前の技をガードされると横移動で避けられてしまうため、カウンター確認はきっちり行いたい。

㉑は全体硬直が短く発生も早いため、置き技、暴れ技として非常に優秀。㉕は連続ヒットでDを奪えるが、1発目がガードされると2発目はしゃがまれてしまう。㉖は正面向きへ移行すると硬直が増えるものの、背向けを維持するよりは大幅にリスクを軽減できる。ヒットが確信できて、なおかつ背向けのまま一気に攻めなければならない状況でもなければ、正面移行するべきだろう。

※……表内の硬直差の項目で、() に入っているのは、各種構えに移行した際の数値。

実戦フレームデータ

エディ・ゴルドー クリスティ・モンテイロ

トリッキーな印象が強いエディ／クリスティだが、各種技のフレームを知れば、より相手をコントロールしやすくなる。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ（）	10	+8/+4	+8/+4	+1/-4
②	立ち	12	±0	±0	-9
③	コンビナソ・マウン（）	13	+6/+8	+6/+8	-2/-4
④	ベンリン～ヘランパゴ（）	13	+8/D	+8/D	-8or座り
⑤	ベンリン～フェイントレフトキック（）	13	+8/-7	+8/-7	-8/-18
⑥	コトヴェラダ（）	14～15	D	D	-10
⑦	ウァスーナ（ or or ）	16	D	D	-3
⑧	ヘヴェルサォン（）	17	D	D	-7
⑨	スイ・シジュ（ or ）	20	D	D	-6or座り
⑩	シャバ・ジラトリャ（ or or ）	22～23	D	D	-6
⑪	ルーアピエルナ（）	30	+6	D	+4
⑫	アクロバシーア（）	39	D	D	-24
⑬	バルセロス（）	28	D	D	-4
⑭	ヴィンガジィンヴァ（横移動中）	23	D	D	-25
⑮	ケイシャーダ（立ち途中）	11	+8	+8	-3
⑯	フズィラール～ヘランパゴ（立ち途中）	13	+5/D	+5/D	-6/座り
⑰	ジレイタ・ビンタ（立ち途中）	15	D	D	-12
⑱	ルピエルナ（立ち途中 or ）	19	D	D	-12
⑲	ビリバ（）	16	D	D	-23

エディ／クリスティと言えば遠距離から技を差し込んでいくいわゆる「シューティング」的なイメージがあるが、10フレームの①、12フレームは②、13フレームには③や⑤と、しっかり距離と数字別に小技が用意されている。相手に接近された時も、焦らずにこれらの技を駆使してダメージと有利フレームを取り、間合いを離す足がかりとしよう。

また、一度こちらが有利フレームを得てしまえば、強力な⑥で一方的に暴れを抑制できる。数値上の不利フレームは-10となっているが、距離が離れてほとんどの場合確定反撃をもらわない。判定も強く、姿勢の低い技にも潜られにくいので、ガンガン打って暴れてくる相手にお仕置きしよう。

逆にこちらが暴れる際に使っていきたいのが④だ。発生が13フレームと速く、カウンターヒット時はコンボにいける。リターンを考えれば非常に優秀な技と言える。



フレームと共に技の距離と横への強さを考えよう。スカったら意味がないぞ。

鉄板! エディ＆クリスティ補足 ④に確定反撃を入れられやすいのは、ジャックやボブ、マードックなどの腕の長いキャラや、ジャブを打つ際に少し前進するワンやブライアンなどのキャラだ。[illegible]

実戦フレームデータ

風威（フェン・ウェイ）



派手さこそ無いものの、小技の優秀さは全キャラ屈指のフェン。フレーム的に不利になっても逆二択の選択肢が強いので強気でいこう!!

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	疾火蓮弾（）	10	+8/+8//±00	+8/+8//±00	+1/±0/-14
②	掌把（⇧）	14	+6	+6	±0
③	側腹腿（⇦）	12	+2	+2	-9
④	跌釵（⇧）	16	+4～+5	+4～+5	-14～-15
⑤	入環獄寸把2発止め（⇨）	16	+4/+4	腹やられ/+10	-7/-7
⑥	喝破（⇩⇧⇨）	16	+9	D	+4
⑦	七寸靠（⇩⇧⇨）	22	+3	D	-13
⑧	登脚（立ち途中）	11	+4	+4	-7
⑨	疾歩蓮弾2発止め（立ち途中に ）	15	+5/+1	+5/+1	-1/-10
⑩	金剛搗捶（立ち途中に ）	15	D	D	-9
⑪	穿弓腿（立ち途中に ）	15	D	D	-12
⑫	破顔手（相手に背を向けて ）	12	+5	+14	-1
⑬	天部槌（⇦）	20	+8	+8	-13
⑭	禁歩震（⇦）	20	+5	D	-13
⑮	馬蹄蓮掌（⇨）	15	D	D	-13
⑯	発勁掌（⇧）	20	+4/D	+4/D	-9/-6
⑰	連環腿（⇨➡）	19	D/D	D/D	-15/-12
⑱	龍歩昇雲（⇨）	21	+6/D	+6/D	-6/-15
⑲	蒼蛇落襲（⇩）	20	±0	±0	-11
⑳	側腿（⇧）	18	D	D	-7

フェンの反撃技といえば発生13フレームの獄寸靠（⇦）が挙げられるが、残念ながら今作からダメージが下がってしまった。飛天脚（⇦）を決められる15フレーム未満の確定反撃には①を使えばそれほど問題は無い。Dや壁やられ・強を狙いたい壁際などでは①と獄寸靠をうまく使い分けよう。崩しの主力である④は攻撃判定に持続があるためフレームに若干の前後があるが、そこまで気にする必要はない。

新技の⑥は本作で追加された新技。残影（⇩⇧➡）から有利フレームを狙えるので戦術の幅が広がった。⑥があることで活かされるのが⑦の強力な崩し要素。ダメージが高く、何より「下段さばきを受けない」という利点がある。ガードされてもカズヤ以外に浮かせられることはまずない。

⑨はダメージが大幅に強化され、遠距離からの一手に欠かせない技となった。1発止めの優秀なフレームを活かし、様々な読み合いに発展させることができる。⑩は確定反撃を受けることがなくなり、気軽に使えるようになったぞ。

各種構えからの技にも注目。⑬、⑭ともに高ダメージかつ有利フレームが大きい。⑭は対となるコンボ始動技の⑮の存在があるのでヒット率も自然と高くなるぞ。

韓国鉄拳こぼれ話①

韓国のプレイヤーに聞くキャラクターランク

国内では良バランスと評判の『鉄拳6BR』。お隣の韓国では、どのような情勢になっているのか、韓国のプレイヤーに聞いてみた。

闘劇'09FINALを目前に控えた八月中旬のある日、韓国の闘劇出場選手団が来日している情報を編集部はキャッチ。これは好機とばかりに、彼らに韓国の鉄拳事情を聞いてみよう、ということになり、いろいろな話を聞くことになった。

本項では、彼らに聞いた「韓国ではどのキャラが強いとされているのか」という話題についてピックアップ。日本との違いを

なお、今回ご協力いただいた韓国プレイヤー陣のインタビューはP107に掲載しているので、そちらも併せてご覧いただきたい。

「鉄拳大国」のキャラクターランク

●1位：スティーブ

我が国と同様、「頭一つ抜けている」との評価を受けているのはやはりスティーブ。自分から相手のガードを崩しにいく能力はさほどでもないが、圧倒的な立ち回り能力の高さにより、韓国でも非常に高い評価を得ているとの」こと。

●2位：ブルース

日本でも、稼働後からじわじわ評価が上がってきているブルースが2位にランクイン。「三島家の本場」ともいわれ韓国のプレイヤーたちだけに、強力なダッキング派生を持つブルースの能力を高いレベルで引き出していることが予想される。

●3位：ペク

『BR』になってから大幅強化されたと評判のペクがランクイン。国内では、強化されたとはいえ、まださほど評価が上がってきていないキャラだけに、韓国のペク使いがどのような動きをするのか気になるところだ。

●4位：ニーナ

手堅い立ち回りの強さを持ち、やり込めばやり込むだけ強くなれるキャラといわれているものの、ペク同様日本ではさほど目立ったキャラとされていないだけに、意外である。

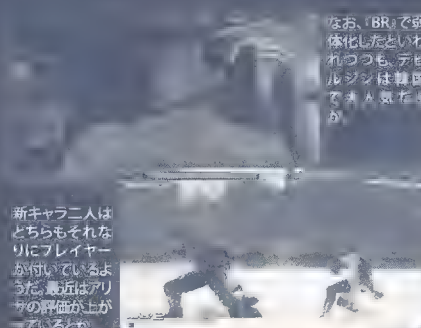
●5位：ジュリア

今年の闘劇'09FINAL出場者のキャラクター使用率でも、ジャックと並んで最多を誇ったジュリアが5位。おそらく、日本のプレイヤーも奇異に思わない順位だろう。

なお、日本国内で評価の高いボブ、リリ、リー、ロウについては、韓国では「強いといわれているが、最上位というわけではない」といった評価になっているとのこと。



1位はスティーブ。キャラ人気でもトップクラスだとか。



なお、『BR』で弱体化したといわれつつも、デビルジンは韓国で大人気だとか。

新キャラ二人はどちらもそれなりにプレイヤーが付いているようだ。最近はアリサの評価が上がっているとか

鉄板! フェンの補足 しゃがみからの確定反撃で [illegible] ジュリアの驚天衝腿（[illegible]）も発生13フレームでしゃがみから出 [illegible]

実戦フレームデータ

雷武龍(レイ・ウーロン)

多彩な構えで相手を幻惑するのがレイの強み。レイを使う場合も、レイを相手にする場合も、技性能について知識を付けておくことは重要だ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	月牙連腿 ()	10	D	D	-12
②	白虎牙~虎の構え (⬁➡)	17	+3	+3	+3
③	背身下掃打 (背を向けて⇩)	12	8	D	-12
④	昇流脚~背向け (⇨➡⬅)	16	D	D	-9 (※1)
⑤	絞竜掌 (⇨➡)	18	5	D	-10
⑥	方天連撃 (⇩)	12	±0/-2	±0/-2	-12/-15
⑦	後掃燕舞 (⬁)	20	D	D	-24/-12
⑧	石頭 (⇦)	28	+5	尻もち	-3
⑨	踏葫蘆肘一発止め~背向け (⇦⬅)	23	+9	+8	+5 (※2)
⑩	西虎爪 (虎の構え中)	16	+3	+3	+3
⑪	駆虎脚 (虎の構え中)	17	D	D	-12
⑫	虎掃腿 (虎の構え中)	15	D	D	-25
⑬	虎掌破 (虎の構え中)	25	+15	+15	-12
⑭	狼牙蛇突連撃 (3発止め) (⇨☆)	10	-11/+5/-4	-11/+5/-4	-20/+1/-10
⑮	龍砲 (龍の構え中)	17	D	D	+3
⑯	背身双脚 (背を向けて)	14	+ 1	D	-15
⑰	綜爪牙2発止め (⇨☆)	12	+7/- 1	+7/- 1	+2/0
⑱	仰腿 (横移動中に)	21	D	D	-9
⑲	蛇武 (蛇の構え中に)	11	+5	+5	-6
⑳	蛇突連破3発止め (蛇の構え中に)	11	+5/- 2/+1	+5/- 2/+1	-6/-12/-10
㉑	蛇巻烈指 (蛇の構え中に)	21	D	D	-10
㉒	豹双爪 (豹の構え中に【】)	16	D	D	-25
㉓	豹手 (豹の構え中に)	22	D	D	-12

※1……背向けに移行しなかった場合は-15。※2……構えに移行しなかった場合は-12。

⑰は基本技。1発止めはガードされても有利、2発目まで出したとしても五分なので、ここを起点として、立ち回りを組み立てていくのもいいだろう。

②は技自体の発生、スキともに優秀で、ワンコマンドで虎の構えに移行することができるため、非常に強力。相手にガードさせるように出すのもよし、少し離れた位置で空振りしつつ構えに移行してもいい。また、虎の構え前進中は相手の中段攻撃をさばくため、②はガード時は若干レイ側が有利になるが、慌てて立ち途中などで相手が暴れた場合、レイが有利な状況となる。

⑤はさまざまな局面で使えるバウンド誘発技。

③、⑥、⑦、⑫は実戦でダメージ源となる下段。

各種構えに移行する技や、構えから出せる技の知識はうやむやになりがちだが、各種構えに対して、手を出してもいいポイント、手をだしてはいけないポイントをしっかり把握しておくべきだろう。



ガード後に確定反撃を受けるものの、虎の構えは移行した後の派生も強力。

実戦フレームデータ

マーシャル・ロウ

立ち状態、しゃがみ状態ともに確定反撃に用いる技が強力なロウ。さらにチャージドラゴン(以下CD)も使いこなせば無類の強さを発揮するぞ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	左連拳~ワンツーパンチ ()	10	+8/-12/+6	+8/-12/+6	+1/-10/-1
②	➡入れナックルコンボ (➡)	12	+6/+4/+4	+6/+4/+4	+1/-8/-9
③	ハイキックドラゴンソード ()	12	+2/D	+2/D	-9/-15
④	➡入れスピンキック ()	13	+7/-5	D/-5	-5/-14
⑤	⬁	15	D	D	-7
⑥	ナックルラッシュ	16	+4/+4	+4/+4	-8/-9
⑦	サマーソルトキック (⬉)	18	D	D	-15
⑧	⬃☆	19	D	D	-15
⑨	ドラゴンアッパーカット (立ち途中)	11	+7	+7	-4
⑩	フラッシュナックル (立ち途中に)	13	+1/D	+6/D	-5/-17
⑪	ドラゴンアッパー (フェイクステップ中に)	15	D	D	-18
⑫	ストラクトキック (⇩)	15	±0/±0	0/+5	-11/-12
⑬	ブレイクロー (⬁)	17	+4	+4	-12
⑭	ドラゴンストーム (⇦)	14	+4/±0/D	+4/0/D	-7/-11/-17
⑮	ワンツーニー ()	10	+8/+6/+4	+8/+6/D	+1/-1/-7
⑯	ドラゴンダガー (⇨➡)	16	+7/D	+7/D	-7/-17
⑰	フェイントロー (⇨➡)	18	+4	+4	-15
⑱	クラウドゲート (チャージドラゴン中に)	14	D	D	-4
⑲	チャージブロウ (チャージドラゴン中に⇨)	17	D	D	-14
⑳	チャージドラゴンキャノン (チャージドラゴン中に⇨)	20	D	D	-15

②、③は12フレームの確定反撃専用技。②はヒット後密着で有利になり、③はDを奪えるぞ。また、③は⇨入れで出すことにより威力、リーチが伸びるものの、発生は15フレームになる。

④は技後CDに移行可能。2発目をガードさせた場合は最速の(CD中に⇨)が、ヒットさせた場合は最速⑱、⑲が割れないほど有利になるぞ。

⑦や⑩と⑭の2発目もCDに移行可能。ガードされた場合は10フレームこそ反撃確定してしまうが、それ以降の遅い技はCD2に移行することによってさばくことができるぞ。

⑧は他のキャラの⬃☆と異なり発生が早い。しかし、スキは小さくないので反撃用に。⑨はCD移行可能。⑨がカウンターヒットするとCD~チャージナックル(CD中に)などが連続ヒットする。

⑩はヒット時に前ダッシュからのドラゴンテイル(⬁)が確定するので、威力が非常に高い。

⑬はスキが小さく、ヒット時には相手をしゃがみ状態で有利になる。この時に(立ち途中に)などで暴れる相手には、⑭出し切りで大ダメージを狙う。

⑰は低姿勢のしゃがみステータス技で、ヒット時⑩が割れないほど有利になる。警戒する相手にはスライディング(しゃがみ状態で⬁⇩⬉)で奇襲もありだ。

実戦フレームデータ

スティーブ・フォックス

本作の稼働初期から現在まで通して、最強キャラとの呼び声の高いスティーブ。小回りの利く技から一発まで、多様な技を使い分けよう!

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ダブルジャブ（1 2）	10	+5/+5	+5/+5	+1/-2
②	ワンツースリー（1 2 1）	10	+5/+5/+3	+5/+5/+3	+1/-2/-3
③	ヴァンガードラッシュ2発止め→フリッカー orピーカブー構え移行（1 2 ⬅or⬅）	12	+5/+14	+5/+14	-1/+3
④	クイックフック～フリッカー構え～（⇦1⇦）	13	+12（ガード可）	D	-1
⑤	ソニックファング（⇖1+2）	14	D	D	-12
⑥	ドラゴニックハンマー（⇨➡2）	15	D	D	-13
⑦	ダーティスマッシュ（⇗3 2）	16	+1/D	+1/D	+15/-8
⑧	ニーボルトブロウ（⇩1）	16	0	0	-13
⑨	クレシェンドフック（⇖2）	16	+1	D	-9
⑩	オウルシューター（⇙1）	16	+5	+5	-6
⑪	イーグルコンビネーション一発止め（⇩2）	17	-5	-5	-18
⑫	スマッシュ～フリッカー構え（⇩⇘⇨2⇦）	18	D	D	3
⑬	ホーカー・ハリケーンコンビネーション（フリッカー構え中1⇩2）	12	+9以上/D	+9以上/D	-1/0
⑭	ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中1⇨2）	12	+9以上/+10（ガード可）	+9以上/D	-1/-5
⑮	スタンソーサ（ピーカブー構え中⇩2）	12	+1	+1	-11
⑯	ドレッドノートアッパー（ピーカブー構え中⇙2）	18	D	D	-15
⑰	イーグルクロウ（立ち途中に3 2）	11	+3/+2	+8/D	-3/-13
⑱	ライトアッパー（立ち途中に2）	15	+4	D	-7
⑲	フィニッシュブロー（立ち途中に1+2）	19	D	D	-14

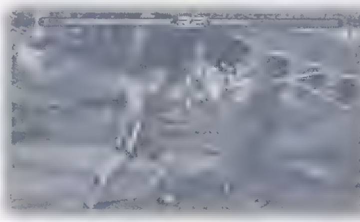
④は発生が早い上に空振り時の好きも少なく、カウンター時は回復不能の崩れを誘発する。フリッカー構えにも移行できるため、防御性能が高い。

⑤は発生、リーチともに申し分がなく、ワンコマンドで出せるので中間距離での確定反撃、スカし確定などに重宝する。

⑥は発生、判定に優れ、空中ヒット時はヒット時はバウンドを誘発する。反撃や起き攻めなど、さまざまな局面で活躍する。

⑦はリーチが短いものの、発生が早く、Dを奪える。ガード崩す以外にも、姿勢が低い技へのとっさの反撃としても有効。

⑰はしゃがみ状態からの反撃技から、連続技のつなぎのバウンド誘発まで、さまざま局面で使用する。⑲は発生は遅めであるものの、ノーマルヒットで相手を浮かせられる技が少ないスティーブにとっては重要な浮かせ技と言える。



非常に使い勝手のいいクイックフック。スティーブの強さを支えている技と言える。

実戦フレームデータ

キング

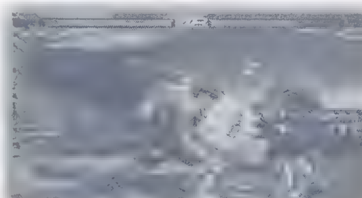
他のキャラより打撃技が少ないキング。しかし、細かい技からロマンあふれる技までそろったバランスの取れたキャラなのだ! 量より質で勝負だろ?

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	掌底アッパー（1 2 1+2）	10	+8/+6/+5	+8/+6/+10	+1/-1/-4
②	ライトストレート～レフトアッパー（2 1）	10	+6/+6	+6/+6	±0/±0
③	スプリントフック～クロスアッパー（⇦1 2）	12	+5/+5	D/+5	-6/-11
④	エルボーフック（⇖1 2）	14	+3/+2	+3/+2	-1/-11
⑤	ダブルフックインパクト（⇖2 1）	13	+3/D	+3/D	-6/-4
⑥	トゥーキック（⇨3）	15	+1	+9	-9
⑦	トラースキック（⇦3）	16	D	D	-10
⑧	立ち途中に4	11	+5	+5	-6
⑨	ボディスマッシュ（しゃがんだ状態で ⇖2）	15	D	D	-14
⑩	ブルータルサイクロン（1+2 2）	19	-2/D	±0/D	-11/-13
⑪	ブルータルスティング（1+2 3）	19	-2/D	±0/D	-3
⑫	フライングニールキック（⇙3）	25	D	D	自キャラD
⑬	シットスマッシュ（⇗3）	23	+2	D	-16
⑭	ロードロップキック（⇗4）	27	D	D	自キャラD
⑮	立ち途中に 2	15	+9	D	-9
⑯	かち上げエルボー（立ち途中に 1+2）	18	D	D	-10
⑰	ローリングソバット（⇨4）	18	D	D	-9
⑱	マッスルインパクト（⇨4）	17	+5	D	+3～+4
⑲	ショルダータックル（⇨1+2）	25	D	D	-3～-10
⑳	ナックルボム（⇙1+2）	35	D	D	+2

①の3発目をカウンターヒットさせると、①の2発目までや②が確定となる。ヒット確認も簡単なので覚えておこう。③は、12～14フレームまでの確定反撃で使える非常に優秀な技だ。1発目のリーチがとても長いので、相手の技をスカしたときにもガンガン使っていこう。

近～中距離では、③の1発止め、⑮を使いこなそう。③1発止めと⑮はどちらもカウンターヒット時はコンボにいける上に、ガードされても反撃を受けない。状況を見つつ、強気に振っていこう。

⑨はキングの代名詞とも言われる技。しゃがみ中から出る技なので、確定反撃でよく使われることが多い。だが、当たれば大ダメージを奪えるロマン溢れる技でもある。ガードされたときのスキこそ大きいものの、ここぞというときには、あえて危険を承知の上で自分の感性を信じて打ってみてはいかがだろうか!?



当たれば大きいボディスマッシュ。もちろん乱用は禁物だが、たまには狙っていきたい。

実戦フレームデータ アーマーキング

豪快な技とそのリーチに注目しがちだが、小技も充実している。フレーム攻めもできるのだ。ヒールレスラーってのはするいくらいで丁度いいのさ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ライトストレート～レフトアッパー (2,1)	10	+7/+6	+7/+6	+1/0
②	ワンツーアッパー (1,2,1)	10	+8/+5/+1	+8/+5/+6	+1/-1/-5
③	ブラックジャブ～ヘルスタッブ (⇦1,2)	12	+5/+6	D/D	-7/-12
④	ショルダーインパクト (⇨1+4)	14	D	D	-16
⑤	⇩4	14	-2	-2	-13
⑥	キラー PKコンボ (⇗2,3)	14	+2/D	+2/D	-11/-16
⑦	ブラックエルボーフック (⇨2,1)	15	+2/D	+2/D	-10/-11
⑧	ナイフエッジコンビネーション (⇦2,1,2)	15	+2/-1/D	+2/-1/D	-9/-12/-7
⑨	ストンピング (⇩3)	17	+1	+1	-12
⑩	ハンマーエッジ (⇩2)	17	+5	+9	-1
⑪	タロスカッタートラップ (⇩3+4,3)	18	-5/D	-3/D	-16/-16
⑫	水面蹴り (⇗3)	23	+6	D	-23～
⑬	スピニングラリアット (⇘1+2)	24	D	D	-7
⑭	一本足ヘッドバッド (⇗1+2)	26	D	D	+3
⑮	ナックルボム (⇙1+2)	35	D	D	+2
⑯	地獄突き (立ち途中2)	12	+2	D	-10
⑰	かち上げエルボー (立ち途中1)	16	D	D	-10
⑱	ブラックスマッシュ (⇨☆⇩⇘2)	11 (14)	D	D	-10
⑲	デスサンド (横移動中2,1)	15	D/+4	D/+4	-12/-12

①と②は発生10フレームの連携で、確定反撃や近距離戦で使っていくべき技だ。これらの技と多彩で優秀な各種投げを絡ませて、近距離戦での主導権を握ろう。展開も速く、相手は対応が困難だぞ。

③は威力が高くリーチもそこそこ長いので、12フレームの確定反撃に逃さず決めて行きたい。一発止めがカウンターするとコンボに移行できるので、発生の速さを活かして暴れにも使っていける。

④は驚異的なリーチを誇る上に威力も高く、発生も優秀。肩での攻撃なので返し技にも取られず、入力が少々難しいことを除けば実に汎用性の高い技と言える。この技と後述する⑱によるスカし確定の精度が、アーマーキングの強みであり、生命線でもあるぞ。

⑩はバウンド誘発技であり、コンボパーツに使われることが多い。しかし、ヒット時とカウンター時のフレームが優秀で、ガードされても相手をしゃがませて-1と悪くない。アーマーキングは上段技と投げが強いので、相手はしゃがみたくなる。そこで⑩と⇙☆4を使ってプレッシャーをかけていくのだ。

⑱は三島家の風神拳と似ている技。本家と違い最速入力によって性能は変化しないが、リーチや横移動を追う能力はこちらの方が上だ。数値上は-10フレームとなっているものの、相手の反撃が届かないことも多いので、強気に振り回していこう。

実戦フレームデータ ニーナ・ウィリアムズ

近距離メインで闘うことになるため、フレームを知り連係を組むことが重要だ。横移動に強く、リーチが長いアイボリーカッターが強力だぞ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ (1,2)	10	+8/+5	+8/+5	+1/-1
②	ＰＫコンボ～アサシンブレード (1,4,1)	10	+8/-2/0	+8/D/腹やられ	+1/-6/-12
③	ＢＢラッシュ (⇦2,2,2)	12	-3/+2/D	-3/+2/D	-14/-4/-11
④	アッパーストレート (⇘1,2)	13	+5/+2	+5/+9	-1/-3
⑤	レプラホーンキック (⇨3)	14	D	D	+6
⑥	アイボリーカッター (1+4)	15	+3	+3	-6
⑦	⇘2	15	D	D	-7
⑧	リバースアイボリーカッター (⇦1+4)	16	D	D	-17
⑨	ディバインキャノン (⇗3+4)	19	D	D	-17
⑩	フラッシングエスケープ (立ち途中4,3)	11	+7/D	+7/D	-4/-8
⑪	フラッピングバタフライ (立ち途中1,1+2)	13	+5/D	+5/D	-6/-11
⑫	立ち途中2	15	D	D	-13
⑬	ヒールストローク (⇗3)	21	+6	+6	-13
⑭	リフトショット (横移動中2)	13	D	D	-12
⑮	ステープラーウィップ (⇙2,1)	18	+1/D	+1/D	-10/-13
⑯	ダブルウィップ (⇨4,4)	16	-3/D	-1/D	-12/+1
⑰	スカルスプリッター (⇙1)	28	D	D	-6
⑱	カタパルトキック (⇙3)	13	D	D	-10
⑲	鰓斬り (⇩⇘⇨2)	20	D	D	-10
⑳	臓通掌破 (⇦1+2)	18	D	D	-7

③はリーチが長くダメージが高いので12フレーム有利な場合は積極的に狙いたい。2発目がヒットした場合は、3発目が上段ながらしゃがめないので(しゃがむとヒットする)、相手に立ちガードを意識させられる。また、3発目をキャンセルして横移動することも出来るぞ。固まる相手にシェイクショット(横移動中に1)を狙うのも有効だ。

⑤は確定反撃などに重宝するぞ。2発目をしゃがまれる恐れはあるが、カウンターで崩れを誘発し、ガードさせて有利とその性能は魅力的。⑥はニーナの核となる技。リーチが長く相手の横移動を抑制でき、ヒット・ガードともにしゃがみ状態にさせる。バウンド誘発技なので、空中コンボにもお世話になるぞ。ただし、最初の1発は手なので、パリングや返し技には注意が必要だ。

⑬は主力下段技。隙が少なくヒット時に6フレーム有利になる。発生は遅めなので暴れに注意。⑭発生が非常に早く立ち、しゃがみを問わずに浮かせることの出来る強力な技。⑮はディレイ無しなら連続ガードになる。⑱は発生が早くジャンプステータスを持つ。壁やられ強を誘発するので壁際で使おう。⑳はリーチこそ短いが、威力が高く反撃を受けない。さらに壁際ならエンプレスヒール(相手D中に⇩4)が確定するぞ。

実戦フレームデータ

アンナ・ウィリアムズ

強力な小技を多数持つので、フレームはしっかり把握しておこう。また、カオスジャッジメント(以下CJ)からの派生も押さえておこう。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツーパンチ	10	+8/+5	+8/+5	+1/-1
②	PKコンボ	10	+7/+1	+7/+1	±0/-10
③	アッパーストレート	13	+5/+2	+5/+9	-1/-3
④	ヘイルストーム	13	+7/+7/D	+7/D/D	-4/-16/-4
⑤	アフロディアスタンプ	14	D	D	-14
⑥	ポイズンスティング&スピニングハイ	14	+4/+4	+4/+4	-7/-7
⑦	ステップインアッパー	16	D	D	-11
⑧	コウトリーレインボー	15 (16)	D/D/-3	D/D/-3	-13/-23/-14
⑨	コウトリーレインボー〜カオスジャッジメント	15 (16)	D/D/+10	D/D/+10	-13/-23/-1
⑩	ライトニングスクリュー	16	+5	+5	-16
⑪	アガペイトアロー	13 (15)	+3	D	+2
⑫	ブラッディーカオス(横移動中に)	19	D	D	-4
⑬	カオステイル(横移動中に)	20	+1	D	-18
⑭	立ち途中に	11	+5	+5	-6
⑮	フェイスウォッシュ〜カオスジャッジメント(立ち途中に)	11	+2/+8	+2/+8	-9/-2
⑯	サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)(しゃがんだ状態で)	15	D	D	-31以上
⑰	サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)(しゃがんだ状態で)	18	D	D	-18
⑱	リフトショット(立ち途中に)	19	D	D	-13
⑲	ダブルレイピア(カオスジャッジメント中に)	10	-2/+4	-2/+4	-11/-7
⑳	ストリクス(カオスジャッジメント中に)	15	D	D	-14
㉑	ポイズンフロッグ(カオスジャッジメント中にZ11)	15	±0/+1	±0/+1	-7/-7

①と②はどちらも発生10フレームで連続ヒット。展開重視なら①、ダメージ重視なら②を選択しよう。

④は初段カウンターで全て連続ヒットし、さらに空中コンボを狙えるぞ。また初弾のリーチが長いので、1発止めを確定反撃用に使える。

⑤、⑥は発生は一緒だが、⑤は中段でDを奪え、⑥は威力が高いが上段。

⑧は主に1発止めを使おう。空中コンボを狙えるぞ。また、出し切る場合は毎回CJ移行しておこう。1〜2目が当たった場合は⑱で追撃し、3発目のみが当たった場合は⑯が地上コンボになる。

⑩は⑨と異なりCJに移行可能。ガード時は⑯が割れず、ヒット時は⑰と⑱で二択をかけることが出来るぞ。

⑮は主力下段技。ヒット時は相手をしゃがみ状態で硬直させるため動きを制限出来る。とはいえ、ガードされた場合は危険なので③などの中段攻撃を見せて、しゃがまれにくくしてから使おう。　⑲は発生が早くリーチが長いので、中間距離からの奇襲に使える。ガードさせて有利、カウンターヒットしたら強力な空中コンボを狙えるぞ！

⑦はスキが少なくヒット時に空中コンボを狙えるが、距離が遠いと2発目が届かず反撃が確定してしまうことも。

実戦フレームデータ

ブライアン・フューリー

小技のダメージが高く、削りあいでもプレッシャー勝ちできるのがブライアンの強み。特にの入力は繰り返し練習したいところだ。

	技名(コマンド)	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ワンツースマッシュ	10	+8/+5/+6	+8/+10/D	+1/-1/-6
②	サザンクロスコンビネーション	10	+8/+4	+8/+4	+1/-7
③	ブラックアウトコンビネーション	13	+3/+2	+3/+2	-8/-4
④	ジェットアッパー	14	D	D	-7
⑤	スネークピット	14	+6/±0	+5/D	-10/-14
⑥	ストマックコンビネーション	15	+1/+1/D	+1/+1/D	-10/-10/-13
⑦	マッハパンチ	13	D	D	-10
⑧	ガトリングコンビネーション発止め	16	+7/+1/+5	+7/+1/+5	-4/-10/-6
⑨	ストマックニー	17	+2	D	±0
⑩	ニーブレイク	16	+15	+15	-10
⑪	ライトニングブロー	15	+1(2〜4)/-4/-4/-4/+2	+1/-4/-4/-4/+2	-6/(2発目以降)-10
⑫	立ち途中に	11	+5	+5	-6
⑬	ダブルニークラッシュ(立ち途中に)	12	+4/+4	D/+13	-10/-10
⑭	リフトアッパー(立ち途中に)	15	D	D	-16
⑮	フライングヒール	22	D	D	-5
⑯	チョッピングエルボー	20	+5	D	+3
⑰	スイーパーキック	16	-1	+4	-12
⑱	キックオフ	17 (20)	D	D	-12
⑲	ハチェットキック	19 (22)	+2	D	-14
⑳	マッハキック	16	D	D	-10

14フレームで相手を浮かせることができる④は確定反撃の要。上段なので相手のしゃがみ硬直に対しては⑤などを使い分けるようにしたい。使用頻度が高いそれ以下への確定反撃へは入れした②がリーチ、ダメージともに有効。欲を言えば13フレームのスキにはよりダメージの高い③をチョイスしたい。

⑩はノーマルヒット時距離が離れつつ大幅な有利フレームを得ることができる。壁際では④が、それ以外の状況では⑦が地上コンボとして成立する。不利フレームも-10とあるが、距離が離れ大抵のキャラのは届かないので期待値の高い壁際ではどんどん使っていこう。

⑱は近距離から中距離までお世話になる技、コンボ始動技にしては不利フレームが少なく、こちらもガード時に距離が離れるので、相手に距離確認を強いることができる。あいまいな反撃には④や⑭で浮かせてしまおう。⑱を意識させれば⑲が活きてくる。ヒットさせて有利フレームを得れる貴重な下段攻撃でダメージも申し分ない。ただし相手キャラによってはガード時に浮かされてしまうので、相手によって使用頻度を変えていこう。

しゃがみからの暴れとして優秀な⑬。カウンターヒット時に空中コンボに移行可能で、1発止めを織り交ぜれば相手もうかつに反撃にできないぞ。

鉄板! ブライアン補足：一般的に15フレームから浮かせるキャラが多い中14フレームの浮かせ技は、かなり優遇されているポイント。相手の主要技の不利フレームを覚えて、確定反撃を[illegible]リスクを負わせたい。

実戦フレームデータ クマ&パンダ

クマ&パンダは見た目通り体が大きく、リーチは長いが、技の小回りは利きにくい。見た目に反して、繊細な操作が求められるぞ。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	ベアヘブンキャノン（⇨）	10	+8/-4/D	8/-4/D	1/-15/-16
②	ストレート〜エルボー〜アッパー	10	+6/+2/D	6/2/D	-1/-1/-14
③	ワンツーベアクロウ	11	+8/+6	+8/+6	1/6
④	ダブルワイルドピンタ（⇗）	12	-1/0	D/D	-7/-11
⑤	ワイルドランバージャック（⇘）	13	+3/D	+3/D	-13/-5
⑥	アッパーラッシュL（⇘）	15	+3/-2/+7/+3	+3/-2/+7/+3	-9/-13/-4/-8
⑦	熊三宝龍（⇙）	16	D/D/D	D/D/D	-10/-11/-15
⑧	熊武爪（⇘）	15	+2/D	+2/D	-8/-16
⑨	トリプルハンマー	17	D/D/D	D/D/D	-15/-16/-20
⑩	熊鬼神拳（⇨➡）	19	D	D	-20
⑪	熊不知火（⇗）	18	+3	+3	-8
⑫	ベアラリアット（⇗）	18	+1	+1	-13
⑬	熊奈落払い（⇗）	25	D	D	-20
⑭	立ち途中	11	+5	+5	-6
⑮	ハングリーフッキング（立ち途中）	13	+1/+3（※1）	+ 1/+9	-10/-12
⑯	マッドアングラー（立ち途中）	15	D	D	-12
⑰	ベアスイング（しゃがみ中⇘⇘）	18	-2/+7/+3	-2/+7/+3	-13/-4/-8
⑱	ダブルベアクロウ（HS中に）	11	0/+3	0/+3	-10/-15
⑲	ビッグツリー（HS中に⇘）	15	D	D	-16
⑳	ベアスピアー（HS中に⇩）	18	+2	よろけ	-5

※1……初段からヒットで2発目D。

①はクマの技の中で最速の発生を誇る。2発目、3発目ともにガードされるとスキが大きく、特に出し切りだと確実に反撃をくらうことになるので注意。ほかに接近戦で使えてスキの少ない技としては②、③、⑥をがある。

⑪は接近戦において削り技、かつ横移動の抑制をとして使える。ヒット時は有利なので、ここから二択や暴れつぶしでダメージを取っていこう。⑬はやや発生が遅いものの、ヒットすればコンボにつなげることができる。

クマを使う上で重要になってくるのがハンティングスタイル（以下HS）の使い方。⑱はHS中に出せる最速の技。ヒットさせた場合は有利になるので、再び⑱と⑲で二択をかけていこう。ガードされた場合は、仰向けに寝る（HS中 or ）を使って空中判定に移行することで、大ダメージを受けにくくすることが可能あんおで。



立ち回りの弱さはネタでカバー。HSなどをうまく使ってダメージを取っていこう。

実戦フレームデータ 王椋雷（ワン・ジンレイ）

リーチが長く使い勝手の良い技を持つため中遠距離で闘うことも出来るワンだが、接近戦こそが彼の真骨頂。一世紀以上の生涯は伊達じゃない!!

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	龍珠連砲	10	+6/+4/D	+6/+4/D	+1/-5/-12
②	連撃衝腿	10	+6/+5	+6/D	+1/-6
③	岱手（⇨）	15	-4/D	-4/D	-10/-11
④	双把（⇨）	17	5	D	-13
⑤	鴿子鑽天（⇘）	16	+5/D	+5/D	-6/-18
⑥	刮地風（⇘）	20	+4	+24（※1）	-12
⑦	難陀穿拳（⇘）	12	+5/+4	+5/+4	-4/-9
⑧	鷹雙展翅（⇩）	17	+4/+1	+4/D	-7/-12
⑨	天扇脚（⇨）	20	D	D	-8
⑩	烈震脚（⇩）	22	+10	+10	-15
⑪	低身後掃腿（⇗）	19	-1〜±0	D	-12
⑫	打突凶把（⇦）	14	±7/±5±/5	±7/±5/±D	-9/-3/-13
⑬	猿手脚（⇙）	16	D	D	-12
⑭	槃手脚（⇙）	15	D	D	-12
⑮	無影拳（立ち途中に）	13	±8/D	±8/D	-10/-12
⑯	蒼空砲（立ち途中に）	11	5	5	-7
⑰	右掌底打（立ち途中に⇨）	20	D	D	-8
⑱	後掃落襲脚（しゃがんだ状態で⇘）	16	-1/D	-1/D	-14/-16
⑲	崩拳（⇩⇘⇨）	15	D	D	-17
⑳	野馬奔槽（⇨➡）	16	D	D	-12
㉑	野馬闖槽（横移動中に）	19	9	7	10〜11（※1）

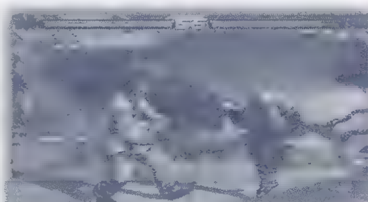
※1……ガード、しゃがみのみ可能なフレーム。

①は初段カウンターヒットで全段ヒットするコンビネーション。発生が早いため、不利フレームを背負った際の切り返しや接近戦での牽制に使おう。

⑦、⑫はそれぞれ発生の速い中段のコンビネーション。2〜3発目を意識させて1発止めから⑥を出すといった強引な攻めも有効だ。そこで手を出してくる相手には技を出し切ったり横移動をしてお仕置きしてやろう。

⑨はヒット時D、リーチが長い、確定反撃を貰わないという非常に優秀なホーミング技。ただ技を出しているだけでは相手の横移動を抑制しづらいので、相手の横移動ポイントを見切ったら迷わず出していこう。

相手を壁に追い詰めた際はまさに地獄の宴。先述の①、⑨を意識して大人しくなる相手には⑩、㉑を使って有利フレームを途切れさせることなく攻めることができる。



⑥カウンターヒット時はガード可能とはいえ大幅に有利。大きい選択肢をとっていきたい。

実戦フレームデータ

三島平八（ミシマヘイハチ）

使いやすい上中段攻撃を多数持つヘイハチ先生。技の性能や用途をしっかりと理解し、好敵手に鉄槌を下せ！　三島流の明日はヘイハチにござる。

	技名（コマンド）	発生	ヒット時	カウンター時	ガード時
①	多聞殺２発止め（1⇦2）	10	+8/+8	+8/+8	+1/-2
②	閃光烈拳（112）	10	+8/+8/D	+8/+8/D	+1/-1/+17
③	ぱちき（⇨1+2）	12	D	D	-12
④	無双掌破（⇘11）	13	+9/+4	+9/+4	-1/-2
⑤	金剛槍掌（⇩⇘⇨2）	13	D	D	+17
⑥	無双鉄槌（⇘12）	13	+9/D	+9/D	-1/-13
⑦	風神拳（⇨☆⇩⇘2）	11(14)	D	D	+5
⑧	剛掌破（1+2）	15	D	D	-12
⑨	金剛掌（立ち途中に 1）	16	D	D	-10
⑩	奈落払い一発止め（⇨☆⇩⬊4）	16	+5	D	-23以上
⑪	真月旋（⇦4）	18	D	D	-9
⑫	五臓血塊（⇨3）	18	D	D	-3
⑬	右踵落とし（⇨4）	19	+7	D	+3
⑭	鬼神拳（⇨➡2）	19	D	D	-16
⑮	伏龍脚（しゃがんだ状態で ⇘4）	21	D	D	-23以上
⑯	裏旋空刃脚（⇙34）	28	D	D	-6/+7
⑰	地鎮砕（⇩3）	22	D	D	-7
⑱	影生門（⇗2）	23	+5	+5	-15
⑲	激剛掌破（⇨21+2）	26	D	D	-4
⑳	左踵落とし（⇨➡3）	17	D	D	+3

②は確定や割り込み、スカし確定などに非常に重宝する。三発目をガードされると手痛い反撃を受けてしまうためヒット確認を心がけよう。

③は確定反撃用。リーチが短いため距離には気をつけよう。ヒット後は⇩⇘⇨2で追撃可能。

⑥は二択や起き技、割り込み、確定、スカし確定と非常に用途が広い。一部のキャラには二発目をガードされると手痛い反撃を受けてしまうので注意。

⑦は割り込み技として非常に使いやすい。初段をガードさせたときに限り、二発目の7を入力受付ギリギリで押すことで相手は二発目をしゃがむことができなくなることも合わせて覚えておこう。

⑩は相手の横移動に対して強いときがある。相手キャラによっては避けられてしまうこともあるが、ヒット時のリターンが大きいのが魅力。

⑱は中距離での下段として使いやすい。ヒット後、立ち途中3を出せば割り込まれない上、一部キャラを除いて横移動で避けられない安定選択肢。

⑲は下段ステータス技を横移動で避けたときや、確定反撃などに使う。火力が高いため、ここぞというときの中段攻撃としても運用しよう。

⑳は攻撃判定の先端を当てることで、相手の横移動に当たりやすくなったり、ガードされたときに確定反撃を受けづらくなる。

韓国鉄拳こぼれ話②

韓国と日本のプレイ環境の違いあれこれ

ところ変われば品変わる。それは鉄拳の世界でも同じ。今回は、日本とは違う、韓国プレイヤーのプレイ環境を軽く紹介。

え、アリサが別キャラ!?

来日中の韓国の鉄拳プレイヤーに話を聞きにいった際に、彼らが環境の違いとして驚いていたことがある。それは「日本版ではアリサの首が外れること」。『鉄拳6BR』が昨年のAMショーで始めて公開されたとき、首が外れるアリサに衝撃を受けた人は多いはず。どのくらいインパクトが強かったかというと、本作稼働直前に出された本誌で、「スラスター」、「チェーンソー」と並ぶ凶器として「頭部」を紹介したくらい驚いた。ちなみにどうでもいいが、いま当該号を見直してみたところ、アリサの紹介をしている1ページ中に画面写真を13枚使用していたのだが、そのうち5枚が頭が外れた写真、1枚が外れかけの写真であった。どんだけ頭好きなんだよ。

話が脇にそれた。何でも、韓国の基板では諸方面への配慮から、アリサの頭が外れないらしい。投げ技のスパムボム（⇙1+2）のような技は韓国版ではどうなっているか、韓国のプレイヤーに尋ねたところ、「うーん、何かボム、爆弾っぽい何かを出して相手に渡しますね」（ソヨンドリ氏・談）とのこと。また、「腕が飛んでいったり、外れたりしません。腕のチェーンソーもあれではないです……日本に来て本当にびっくりしましたよ！」（同氏・談）だとか。いやー、とりあえずヘンな国でゴメンナサイ。



話題を呼んだスパムボム。韓国版ではアリサの首が取れない

韓国レバーを紹介してみる

プレイ環境の違いといえば、ここでレバーの違いに触れておこう。鉄拳シリーズを長くやっている人はご存知の通り、韓国で使用されているアーケード筐体のレバーは、日本のものとは異なる。詳しくは右の画像をご覧いただきたいのだが、日本のよう棒の先に球体をはめ込んだレバーではなく、棒の上をなめらかな錐状のプラスティックの塊が被っている感じ。日本のものに比べると、短めで、若干動きが固いので、少々「重たい」操作感あるのが特徴。イメージとしては、日本のコンパネについているレバーを想像するよりも、自動車のクラッチなどに近いかも知れない。

日本だとあまり目にすることは無いかも知れないが、もし何か機会があれば、読者諸氏もこのレバーでゲームをプレイして、海の向こうのゲーマーたちの気分を味わってみてほしい。



こちらは実際に闘劇会場で使用したコンパネ。全体的に日本のコンパネとは何となく雰囲気違うでしょ?



最大の特徴はレバーの形状。「ナスレバー」と呼ぶ人も。操作の感触も日本のものとはかなり異なる。

SPECIAL ISSUE

来日中の韓国プレイヤーに直撃!

鉄拳シリーズと闘劇への思い

SPECIAL THANKS:スマイル、JOYBOX

日本人も韓国人も、同じ鉄拳人ですから



(写真:左から「マルグ」、「ソヨンドリ」、「Help Me!」)

「鉄拳の韓国代表チームが、新宿に居るらしい」

闘劇決勝大会開始を目前に控えた8月中旬の某日、アルカディア編集部では、韓国プレイヤー来日の報をキャッチ。早速彼らとコンタクトを試みた。

韓国という存在は、闘劇における鉄拳を語る上で避けて通れないものである。闘劇'05で並み居る日本の強豪を打ち倒し、頂点についた「Nin」をはじめ、『鉄拳5DR』の時期に話題を呼んだ「qudans」、闘劇'07で日韓混成チームを決勝戦に導いた「ソヨンドリ」。

今年は、闘劇'08に続いて韓国代表選手となった「ソヨンドリ」、「Help Me!」の強豪に加え、"韓国で現在一番乗っているロウ使い"マルグが来ているという。まだ見強豪への期待を胸に新宿のJOYBOXに急ぐと、そこにはいつもよりヒートアップした対戦風景が。闘劇直前というタイミングに加え、韓国からの遠征者が、来店した人々に熱気を与えているようだ。とりあえず、この場で話を聞くのは無理だということで、人でごった返すJOYBOXから韓国のプレイヤーを連れ出し、近くのハンバーガーショップで話を聞くことにした。

………

――今日は闘劇に備えて調整中のところ、お時間をいただき、ありがとうございます。まず、簡単に皆さんのことをお聞かせください。

ソヨンドリ　えー、私がソヨンドリ。こちらに居るのが、去年も闘劇に出場していたリー使いのHelp Me!。こちらが日本は始めての、ロウ使いのマルグ。現在、韓国最高段位のプレイヤーです。

――ありがとうございます。では、これから皆さんにいろいろお話を伺っていこうかと思います。まず、日本のプレイヤーのスタイルについて、印象を聞かせてください。

ソヨンドリ　何というか、韓国とは……攻撃のタイミング、テンポが違うので驚きました。

HELP ME!　韓国と比べると、動き自体は速くないと感じました。しかし、行動の幅は日本のプレイヤーの方が広いと思います。

ソヨンドリ　予想しないところで技が飛んできてびっくりしますね。

マルグ　正直なところ、まだよく分かりません。

――先ほどまで新宿で対戦していたわけですが、印象に残ったプレイヤーやプレイスタイルの人は居ましたか?。

マルグ　「きる」さんのシャオユウと同段戦をしましたが、韓国のシャオユウには無い、多彩な攻撃パターンを持っていて、驚かされました。いい経験になったと思います。

ソヨンドリ　鉄拳覇皇の「福士」さんのプレイを見ていましたが、非常に手ごわいプレイヤーだと思いましたね。ほかにも、強い人はたくさん居ました。

――マルグさんは今回が初来日、ということで日本のプレイヤーにとってはほぼ未知の存在なのですが、プレイ歴などをお聞きしてもいいですか?

マルグ　始めたのは『鉄拳5DR』のころからですね。

ソヨンドリ　始めた時期だと、私たち3人は同じくらいですね。マルグは『鉄拳6BR』になってから、急激に伸びてきたプレイヤーです。ロウを使っていて、現在の段位は鉄拳王。これは韓国国内では最高段位です。ちなみに私の現在の段位は風神、Help Me!は武神ですね。

――マルグさんは実力的にもやはり国内No.1なのでしょうか?

ソヨンドリ　うーん、そうですね……。そうかもしれません。あ、でも今は(闘劇があるので)「私たち3人でNo.1!」ということにしておいてください(笑)。

――ソヨンドリさんはどうなんでしょう?　相変わらず強いんでしょう?

ソヨンドリ　年齢的にも私はもう、プレイヤーとしては苦しいです(笑)。それほど強くありませんよ。去年結婚して、娘が生まれましたよ(笑)。最近では、鉄拳の大会で解説役をやったり、プレイヤーとして以外の部分で鉄拳にかかわったりしています。今後はプレイヤーとしてというよりも、そういう方面からかかわることが多くなるのではないかと思います。……でも、今回は闘劇に向けて、たくさん練習してきましたよ!(笑)。



闘劇'07決勝戦後の様子。優勝チームと準優勝チームの間にソヨンドリが入り、壇上を一つにした。

………

(この後、韓国の鉄拳情勢などについてざっと話しをする。話の内容はP100,P106を参照)

………

――いろいろ、面白いお話ありがとうございました。結構な時間がたってしまいましたが、最後に何か日本のプレイヤーに伝えたいことはりますか?

HELP Me!　うーん、僕は闘劇はイケてる格好で出たいですねー。あと、「猛ダメ打」(注:関西の若手ワン使い)がかわい過ぎるので、韓国に連れて帰りたい。ぜひ僕の弟になってほしいです(笑)。

ソヨンドリ　確かに彼はかわいい感じだけど(笑)。

マルグ　この場を借りて、父と母に「愛してる」と伝えたいです。あと、闘劇でいい結果を出したいですね。そうすれば、日本の人たちに、僕のことをたくさん知ってもらえるでしょう。

ソヨンドリ　以前、闘劇'07の壇上で言った内容と重複しますが……韓国人と日本人の間には、いろいろな垣根があります。しかし、私たちは同じゲームを愛する「鉄拳人」であるという点で、共通しています。鉄拳を通じて私たちは友達になれる。それを伝えたいですね……できれば、また闘劇の壇上に立って、皆さんに話しかけられたらいいな(笑)。

――なるほど。本日はお忙しいところ、お付き合いいただきありがとうございました。

………

その後のこと

8月14日金曜日、彼らは闘劇'09FINALに挑んだ。しかし結果は、残念ながら一回戦で神奈川勢の【こうすけプロデュース】に敗北……。会場でソヨンドリをに声をかけると、相手が強敵であったとはいえ、初戦での敗北はショックだったようだ。

「せめて壇上にまでたどり着ければ……。壇上に立って、インタビューを受けたかったんです。そこで日本の皆さんに、私たちが同じ鉄拳人である、ということをもう一度伝えたかったのに……」

それは、プレイヤーとしてのピークを過ぎたことを感じ、プレイヤーとは別の立場で業界を盛り上げていこう、と考えた男の偽らざる本音であったと思う。その時、ふと「彼はまた来年もここに来るのだろうな」と確信に近い思いに捕らわれた。プレイヤーという立場でではなくとも、鉄拳と闘劇のあるところに、同じ鉄拳人の仲間と現れるに違いない。



追加機体&“あの機体”のデータ(編集部調べ)を公開!!

必携機体データ[追補編]

今月は、追加機体のデータに加え、諸事情により(!?)掲載されていなかった、“あの”人気機体も掲載! また、オススメコンボもフォローしているぞ。

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT
■メーカー:バンプレスト
■ジャンル:チームバトルアクション
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発売日:2009年3月18日(稼働中)
■使用基板:SYSTEM256専用

Data:[illegible]

データ追補編

今回掲載するデータは、つい先日追加されたユニコーンガンダムを筆頭に、追加機体+未掲載のアッガイ。ぜひプレイの際に参考にしてほしい。

右の表は追加機体のオススメコンボ。ただし最大ダメージというわけではなく、使いやすいor決める機会の多いと思われる実戦的なものを重視。こちらも実戦で役立ててもらいたい。

■オススメコンボ

機体名	コンボ内容	ダメージ
ユニコーンガンダム	(通常時)←or→+格闘1段→ニュートラル格闘↑派生射撃	210
キュベレイMk-Ⅱ(プルツー)	サブ射撃→サブ射撃→サブ射撃→サブ射撃→メイン射撃	190
ガンダムEz8	(ビームライフル時)サブ射撃→特殊格闘	160

RX-0 UNICORN GUNDAM ユニコーンガンダム

最新機体・ユニコーンガンダムのデータを早くも公開! 果たしてその実力やいかに……!?

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	90	よ	撃ち切りor手動	サブ射撃	射撃属性
サブ射撃	95	ダ	6カウント	—	射撃属性/拡散時160～170ダメージ
射撃チャージ	218	ダ(全弾ヒット時)	—	—	射撃属性
特殊射撃	—	—	30カウント	—	モードチェンジ
デストロイモード時メイン射撃	28	よ	2カウント	サブ射撃	射撃属性
デストロイモード時サブ射撃	123	よ	2カウント	—	射撃属性
デストロイモード時射撃チャージ	120	ダ	—	—	格闘属性
デストロイモード時特殊射撃	0	捕縛	—	—	格闘属性

格闘種類	攻撃力(初段)	攻撃力(2段目)	攻撃力(3段目)	攻撃力(最終段)	ヒット効果	備考
ニュートラル格闘	50	109	183	—	ダ>ダ>ダ	格闘属性
←or→+格闘	50	134	—	—	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	103	—	—	—	ダ	格闘属性
特殊格闘	—	—	—	—	—	メイン射撃手動リロード
↓+格闘	50	113	173	—	ダ>ダ>ダ	格闘属性
地上ニュートラル格闘2段→↑+格闘	204	—	—	—	ダ	格闘属性
↓+格闘→メイン射撃	196	—	—	—	—	格闘属性
デストロイモード時ニュートラル格闘	12	81	157	—	よ>よ>ダ	格闘属性
デストロイモード時←or→+格闘	17	28	95	169	よ>よ>よ>ダ	格闘属性
デストロイモード時格闘→↑+格闘	138	—	—	—	ダ	格闘属性
デストロイモード時格闘→↓+格闘	129	—	—	—	ダ	格闘属性
デストロイモード時特殊格闘	131	—	—	—	ダ	格闘属性
デストロイモード時特殊格闘→サブ射撃	225	—	—	—	ダ	格闘属性
デストロイモード時格闘→特殊格闘→サブ射撃→格闘	※	—	—	—	ダ	格闘属性/※約235～300ダメージ

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	備考
ジェスタ	3	85	射撃属性

はみ出しNEXT! データ表の見方:●リロードのカウント⇒ゲーム内のタイマーのカウント ●射撃のキャンセル:発射後、記載されている攻撃でキャンセル可能。—はキャンセル可能な攻撃が無い ●よ⇒よろけ ●ダ⇒ダウン ●格闘の攻撃力⇒(最終段)はその段数までの総合ダメージ ●アシストのダメージ⇒備考欄に表記が無い限りはすべて全弾(全段)のダメージ

AMX-004-3 QUBELEY Mk-II キュベレイMk-II(プルツー)

キュベレイMk-II(プルツー)が加わったことで、各コスト帯で使用可能となっている。独特の操作に慣れよう。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	80	よ	3カウント	特殊射撃	射撃属性
サブ射撃	30	よ	4カウント	特殊射撃	射撃属性／長押しで設置／ダメージは1発当たり
射撃チャージ	154	ダ	–	–	射撃属性
特殊射撃	30	よ	4カウント	–	射撃属性／ダメージは1発当たり
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	57	–	–	–	射撃属性／リロード4カウント
特殊格闘	156	–	–	よ	射撃属性
特殊格闘→射撃チャージ	162	–	–	ダ	射撃属性
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
バウ	5		73		射撃属性

RX-79(G) Ez-8 GUNDAM Ez8 ガンダムEz8

陸戦型ガンダムと似た兵装が多いガンダムEz8。格闘攻撃の種類がやや増えているぞ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	70	よ	3カウント	サブ射撃	射撃属性
サブ射撃	88	ダ	4カウント	–	射撃属性
(共通)特殊射撃	–	–	–	–	装備換装
180mmキャノン時メイン射撃	100	ダ	撃ち切りor手動	–	射撃属性
180mmキャノン時サブ射撃	–	–	–	–	砲撃モードへ
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
空中ニュートラル格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
空中←or→+格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
特殊格闘	206	–	–	ダ	射撃属性／リロード14カウント
↓+格闘	154	–	–	ダ	格闘属性／耐久値100以下で使用可能
180mmキャノン時地上ニュートラル格闘	134	–	–	ダ	格闘属性
180mmキャノン時地上←or→+格闘	134	–	–	ダ	格闘属性
180mmキャノン時空中ニュートラル格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
180mmキャノン時空中←or→+格闘	80	–	–	ダ	格闘属性
180mmキャノン時地上↓+格闘	154	–	–	ダ	格闘属性／耐久値100以下で使用可能
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
陸戦型ガンダム(ジム頭)	3		40		射撃属性

MSM-04 ACGUY アッガイ

人気機体(!?)アッガイのデータがついに解禁……！多彩な特殊格闘を使いこなし、画面を埋め尽くせ。

射撃種類	攻撃力	ヒット効果	リロード	キャンセル	備考
メイン射撃	47	よ	5カウント	–	射撃属性
サブ射撃	100	ダ	4カウント	–	射撃属性
特殊射撃	145	ダ(全弾ヒット時)	3カウント	–	射撃属性／ダメージは強制ダウン時のもの
格闘種類	**攻撃力(初段)**	**攻撃力(2段目)**	**攻撃力(最終段)**	**ヒット効果**	**備考**
地上ニュートラル格闘	58	106	198	よ>よ>ダ	格闘属性
地上←or→+格闘	50	134	–	よ>ダ	格闘属性
ブーストダッシュ格闘	50	–	–	ダ	格闘属性
ニュートラル特殊格闘	100	–	–	捕縛	射撃属性／リロード3カウント
↓+格闘	50	147	–	よ>ダ	格闘属性
空中ブーストダッシュ格闘	101	–	–	ダ	格闘属性
←or→+特殊格闘	108	–	–	よ	射撃属性／リロード3カウント
↑+特殊格闘	80	–	–	ダ	射撃属性／リロード3カウント
モビルアシスト	**使用回数**		**攻撃力**		**備考**
ゾック	5		85		射撃属性

はみ出しNEXT! おわびと訂正:No.111のP102「Premium Dogfight'09」店舗リストにおきまして間違いがありました。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。正しいものは、アルカディア公式サイト(http://www.arcadiamagazine.com/)の訂正記事および本作の公式サイト(http://gundam-vs.jp/next/index.html)または携帯サイト(http://gvsg.jp/)を参照ください。

ANA 2009 ARCADIA NEWS ANALYSE 9

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

第47回アミューズメントマシンショー開催&注目タイトル

http://www.am-show.jp/

今年で47回を数えるアーケードゲームの祭典「AMショー」が9月17日（木）から9月19日（土）に幕張メッセにて開催される。

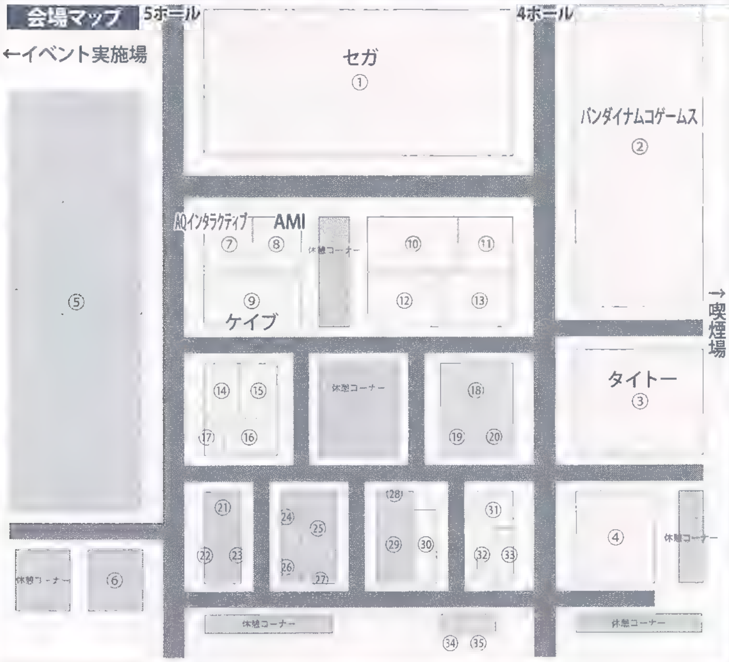
毎年、その年の年末から年明け稼働を予定するタイトルがショーにて発表となる。現段階では発表は控えられてはいるが、ショー初出となるタイトルも多数あるとのこと。

今年は9月の大型連休、通称"シルバーウィーク"とも重なる開催期間となるので(一般招待日は19日の土曜日のみ)、「アミューズメントマシンショー」未体験の方は幕張メッセまで足を運んでみるのはいかがだろうか。なお、入場料金は小学生以下、60歳以上は無料、当日券は1,000円となっています。

イベント情報
開催日 9月17日（木）～19日（土）（一般招待は19日のみ）
会場 幕張メッセ（海浜幕張駅から徒歩7分）
入場料金（小学生以下、60歳以上の方は無料）・当日券：1,000円／前売り券：700円
※前売り入場券はローソンチケット、チケットぴあなどで販売中

招待券を25組50名 P PRESENT ※ご応募は9月8日必着とさせていただきます。

会場マップ



【アーケードゲーム出展】
① (株)セガ
② (株)バンダイナムコゲームス
③ (株)タイトー
⑦ (株) AQインタラクティブ
⑧ (株) AMI
⑨ (株)ケイブ
④ (株)アールエス
⑩ 加賀アミューズメント(株)
⑪ (株)ユウアイ
⑫ (株)エービーシー
⑬ フリュー (株)
⑭ (株)東プロ
⑮ (株)アムジー
⑯ (株)マインズコーポレーション
⑰ (有)ナンキ トレイディング
⑳ (株)プロ
㉛ (株)総商
㉜ (株)昭和技研
㉝ 富士電子工業(株)

【プライス出展】
⑤ プライズフェア(エイコー/システムサービス/セガ/タイトー/バンプレスト/フリュー)
⑥ (株)エスケイジャパン
㉒ (株)ブルーム
㉓ (株)フクヤ
【ファミリーゲーム出展】
⑱ (株)ホープ
⑲ (株)エーツーレジャー
⑳ (株)タカラトミー
㉘ (株)静岡パブリック・リレイション
【関連出展】
㉙ 旭精工(株)
㉕ 三和電子(株)
㉑ セイミツ工業(株)
㉔ (株)光新星
㉗ (株)トーケン
㉖ (株)ファースト・ロック
【出版出展】
㉞ (株)アミューズメント産業出版
㉟ (株)アミューズメント・ジャーナル

アミューズメントスポット情報

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

ナンジャタウンでは全国から募集した「自慢の猫写真」から、タレントの清水ミチコさんを特別審査員に迎えて開催したグランプリ発表会にて入賞作品を決定しました。その応募作から厳選の約1500点の猫写真を展示する「自慢の猫写真展」が9月30日まで開催となっています。



ナムコ・ナンジャタウンパスポート／5組10名様 P PRESENT

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

大人気お笑いコンビはんにゃがイメージキャラクターの東京ジョイポリスではお笑いライブ「September Live ～9月生公演～」を開催する。

人気お笑い芸人たちが日替わりで登場する同ライブは秋の大型連休に開催！ 詳細は東京ジョイポリス公式HPをご覧ください。



東京ジョイポリスパスポート／5組10名様 P PRESENT

セガプライベートショー2009“SUMMER”開催される

http://sega.jp/arcade/

7月25日都内にてセガの今秋より稼働予定のアーケードタイトルを公開する、マスコミやオペレーター向けの内覧会が開催された。

注目はネットワーク協力アクション『シャイニング・フォース　クロス』。今回のショーで新たに「魔導銃」が公開された。また「WCCF」シリーズの新バージョン『08-09』も公開。メダルでは大人気作の続編である『ガリレオファクトリー 2』が公開されていた。

一方、会場で特に人を集めていたのは「キッズカード」コーナー。戦国時代のヒーローをモチーフとした『歴史大戦ゲッテンカ』を初めとする計5タイトルが一挙に展示。その中でも、ポスト『ラブベリ』と期待される『リルぷりっ ゆびぷるひめチェン!』も初のお披露目となり会場の興味を引いていた。



ショー会場では『MJ4』とのコラボで話題になった『咲-Saki-』のフィギュアも展示されたいた。

セガ公式サイト
PC でも、モバイルでも、セガの最新情報をチェック！
http://sega.jp/

9月1日より、セガ公式モバイルサイトがリニューアル！　セガゲームの最新情報はもちろん、イベントやキャンペーンの情報も盛りだくさん。気になるゲーム動画コンテンツも見放題! いつでもどこでもセガの情報をチェックしよう!

「咲-Saki-」CUP　主演声優特別参戦

http://www.sega-mj.com/mj4/

セガのネットワーク対戦麻雀ゲーム『MJ4』で、麻雀アニメ『咲-Saki-』とのコレボレーション大会『咲-Saki-CUP』の決勝が7月23日から26日までの期間で開催された。

そのイベントの一環で主演声優の宮永咲役の植田佳奈さんと原村和役の小清水亜美さんが参戦、渋谷ギーゴ4階の『MJ』ラウンジにてプレイ。両名とも安定した打ち筋で善戦の結果となった。



公開参戦に意気込む二人。下の画面写真は小清水さんが役満「大三元」を決めた瞬間。

SNKプレイモア・エンターブレイン共催イベント再び!!

SNKプレイモア>http://game.snkplaymore.co.jp/　アルカディア>http://www.arcadiamagazine.com/

昨年11月に開催され大好評を博したSNKプレイモアとエンターブレイン共催の『KOF』イベントが再び開催される！　今回はこの夏稼働したばかりのKOFアーケード最新作である『KOF2002UM』の特別大会がメインとなり、声優の方々を特別ゲストにお迎えし、さまざまな趣向を凝らしたイベントを予定。日時などの詳細は決定次第、各ホームページにて案内される。

イベント概要（8月現在判明分）

会場：エンターブレイン2F
イベントホール「WinPa」
内容：『KOF2002UM』特別大会
他『KOF』にちなんださまざまなイベントを予定
続報はアルカディア来月号にて！
詳細決定次第、SNKプレイモアおよびアルカディアホームページでもご確認いただけます。

東京ゲームショウ2009　開催迫る

http://tgs.cesa.or.jp/

今年も日本のゲームイベントの最高峰「東京ゲームショウ」が開催れれる。期間は9月24日（木）から27日（日）、一般公開日は、26日と27日。会場は例年通り千葉県・幕張メッセとなる。

注目タイトルが多く発表されるこのイベント。アーケード移植作も多く発表される予定なので注目だ。



昨年の東京ゲームショウ2008風景

今年の注目移植作品は、やはりバンダイナムコゲームスの『鉄拳6』となるだろう。

よりぬきANA　鳥取の『アイマス』プロデューサーの活動

XboxやPSPにて人気を博し9月にはDS版も発売となる『アイマス』。もともとはアーケード発のタイトルではあるが、年々その筐体は姿を消し続けている。鳥取県でもそれは例外ではなく、プラボ鳥取店の閉店に伴い、鳥取からも筐体が消えた。

しかしその時代の流れに対し、鳥取の1プロデューサーである「ねこP」とその有志の活動により筐体が設置が実現。現在はホビーショップ「レアリア」にてプレイ可能だ。



プレイには「mixi」上にて「ねこP」への事前申し込みをした方が良いとのこと。

写真提供：さざなみ壊変(http://sazanami.net/)

てあたりしだいゲームリスト

9月にはセガの注目タイトル『ボーダーブレイク』がいよいよ稼働予定。そして年末に向けいくつもの大作がそれに続く。

●8月稼働タイトル		
jubeat ripples	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
●9月稼働予定タイトル		
ボーダーブレイク	セガ	ネットワークロボットウォーズ
●2009年10月稼働予定タイトル		
[NEW]ロード オブ ヴァーミリオンⅡ	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG
●2009年秋稼働予定タイトル		
[NEW]World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009	セガ	スポーツゲーム
●2009年冬稼働予定		
シャイニング・フォース　クロス	セガ	ネットワーク協力型アクションRPG
●2009年稼働予定タイトル		
TANK!TANK!TANK!　タンクタンクタンク	バンダイナムコゲームス	体感型バトルパーティゲーム
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
beatmania ⅡDX 17　SIRIUS	KONAMI	DJシミュレーションゲーム
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン/ホビボックス	対戦格闘
パラセロルンペ～空舞魔導障～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
サイバーダイバー	タイトー	ネットワークMMO型FPS

TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
上海	SUCCESS	パズルゲーム
メタルギア　アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
BASEBALL HEROES 2009 覇者	KONAMI	野球トレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
麻雀格闘倶楽部 我龍転生	KONAMI	オンライン対戦麻雀ゲーム
●今冬稼働予定		
[NEW]アルカナハート3	エクサム	ハートフル2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
[NEW]天下一将棋会	KONAMI	オンライン将棋
[NEW]exception	サクセス	シューティング
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション



GAME　PRESENT 1名様

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド：オーバーキル(Wii)

アーケードの人気ガンシューティングゲームがWiiで発売。今作はシリーズ第1作目に繋がるオリジナルシナリオで展開される。

商品概要	
メーカー	セガ
発売日	2009年9月17日予定
価格	通常版 5,040円(税込) Wiiザッパー同梱版 6,279円(税込)



GAME　PRESENT 1名様

アイドルマスター ディアリースターズ(NDS)

あの「アイマス」最新作が、だれでも楽しめるアドベンチャーゲームになって、NDSに登場！もちろんステージシーンはNDSでも健在です！

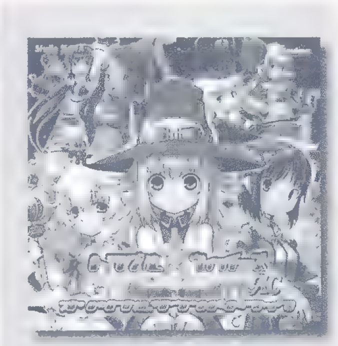
商品概要	
メーカー	バンダイナムコゲームス
発売日	2009年9月17日予定
価格	6,279円(税込)

PRESENT 1名様　CD

トラブル☆ウィッチーズAC ーアマルガムの娘たちー サウンドトラック

PCゲームからの逆移植作品として7月より好評稼働中、コミカルでキュートなシューティングゲームのサントラが登場！

商品概要	
レーベル	スィープレコード
発売日	2009年9月2日発売
価格	2,625円(税込)



PRESENT 1名様　CD

RADIRGY NOAH original soundtrack -GOOD BYE-

『ラジルギ』の続編作品のサントラが登場！マイルストーンサウンド部【k.h.d.n】林康&永田大祐のコアなサウンド、ここに健在!!

商品概要	
レーベル	スィープレコード
発売日	2009年9月2日発売
価格	2,625円(税込)





CD　PRESENT 1名様

THE IDOLM@STER DREAM SYMPHONY 00 "HELLO!!"

DSでのシリーズ最新作の収録テーマ曲がシングルで発売！　さらにアルバムの発売も決定!!　この曲とともに新しいSTAGEを。

商品概要	
レーベル	コロムビアミュージックエンタテインメント
発売日	2009年9月9日発売
価格	1,200円(税込)



BOOK　PRESENT 1名様

背景画集　草薙VI

背景美術会社・草薙による背景画集の第6集。今回はKONAMI作品を集めたものになっている。アーケードからは『QMA VI』が収録。

商品概要	
出版	光村推古書院
発売日	発売中
価格	2,940円(税込)

FIGURE

西村キヌコレクション モリガン

好評を博した「不知火舞」に続き、ヴァンパイアシリーズの人気キャラクター「モリガン」が西村キヌコレクションとして登場！

商品概要	
メーカー	マックスファクトリー
発売日	発売中
価格	12,800円(税込)



PRESENT 1名様　FIGURE

ねんどろいど セイバー・リリィ

アクションフィギュアならではの可動性が魅力。武器はエクスカリバー、アヴァロン、鞘などオプションパーツも豊富！

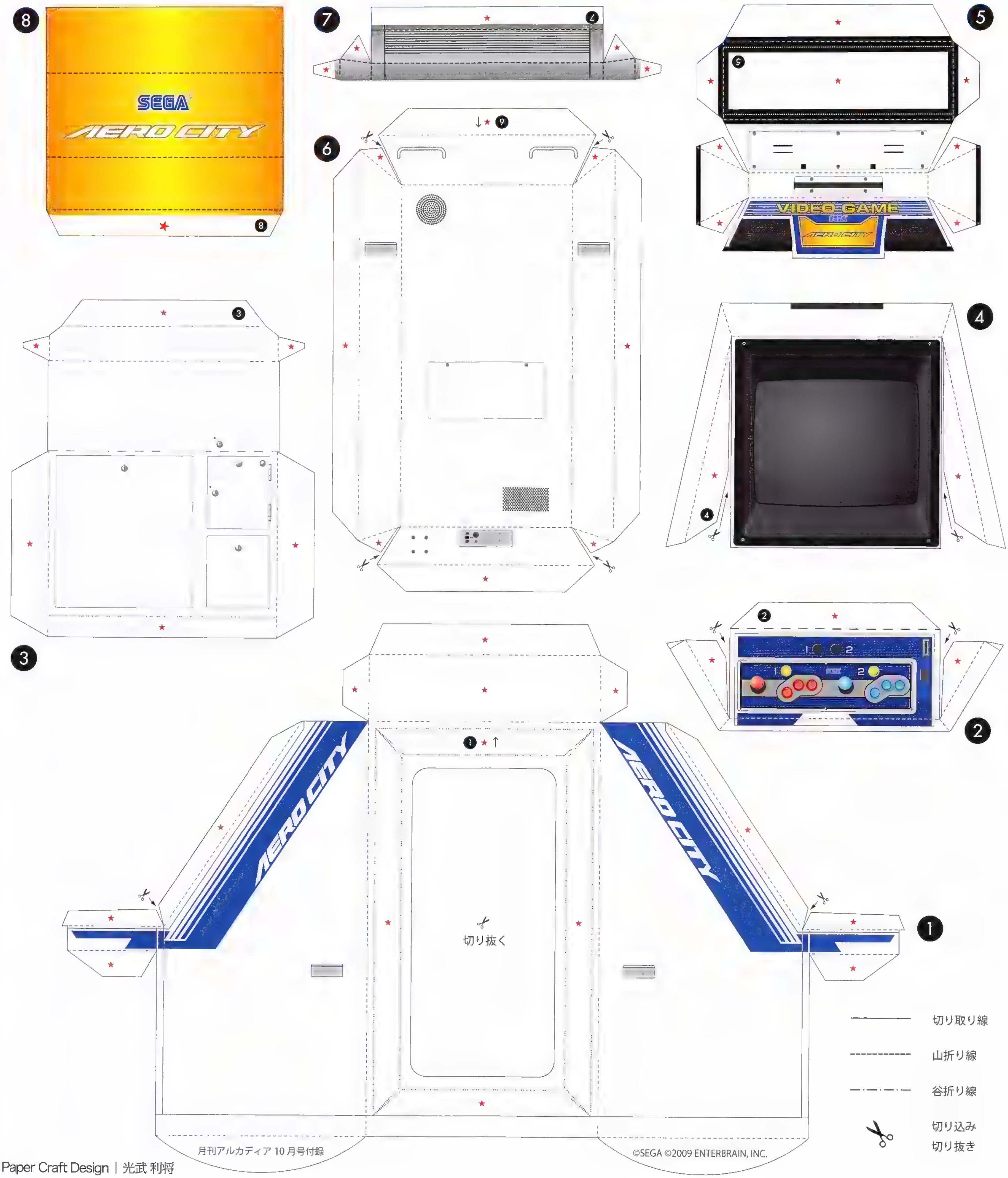
商品概要	
メーカー	グッドスマイルカンパニー
発売日	2009年10月発売予定
価格	3,500円(税込)



月刊アルカディア 10月号特別付録

1988年製の名作ゲーム筐体「エアロシティ」のペーパークラフトを作ってみました！　おなじみのフォルムを懐かしく思う人も多いのでは？　手がけたのは、驚がくの技術を持つペーパークラフトアーチスト・光武 利将氏。リアリティある仕上がりになっているので、「難解」と言わずぜひチャレンジを！

AERO CITY ペーパークラフト



切り取り線
山折り線
谷折り線
切り込み
切り抜き

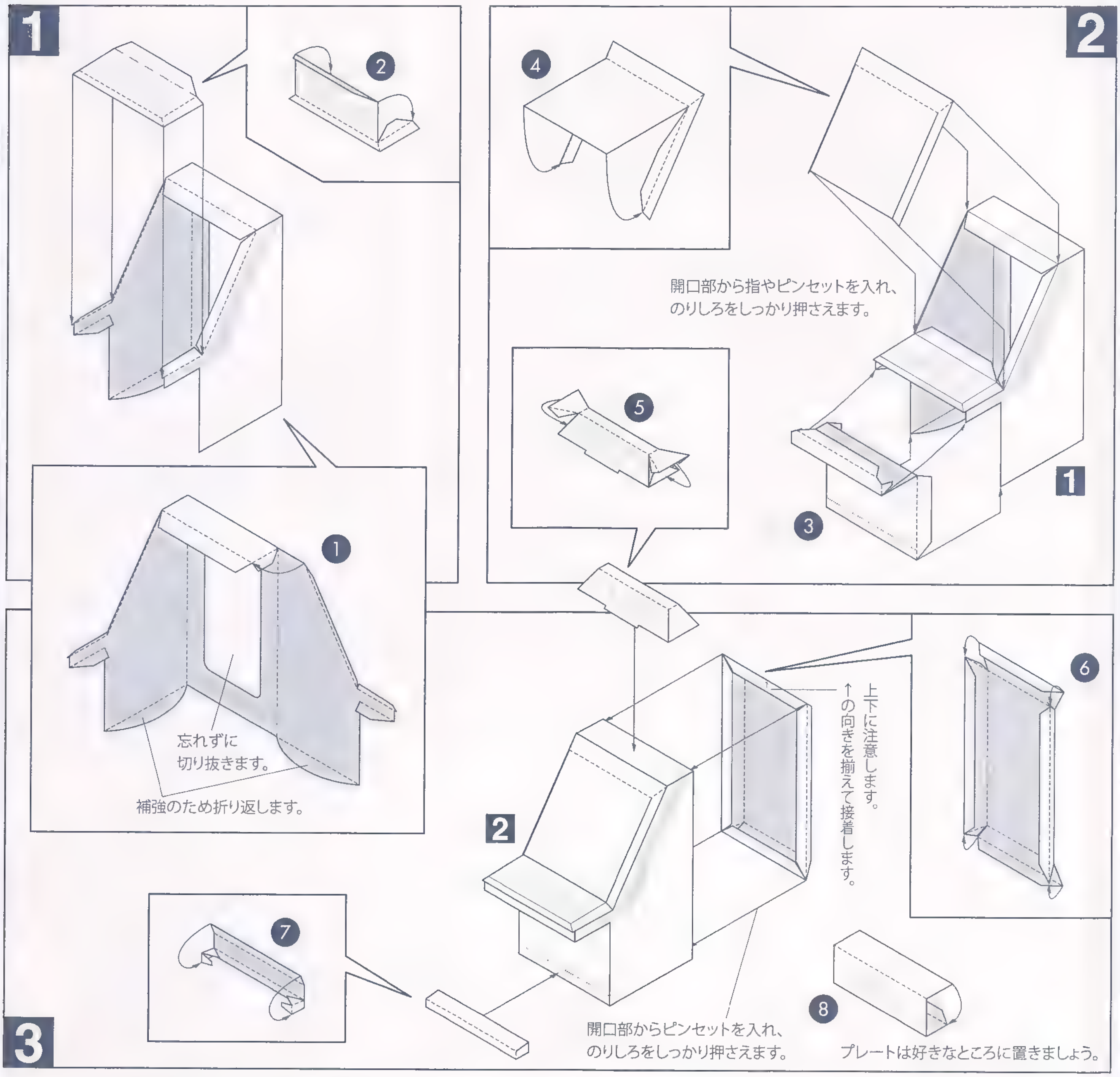
Paper Craft Design｜光武 利将

もう帰らない少年/少女の日々……甘酸っぱい夏の思い出を胸に Run into the craft world!

AERO CITY ペーパークラフトの作り方

用意するもの
●はさみ ●カッターナイフ ●定規 ●のり（木工用や合成ゴム系接着剤）
●ピンセット ●つまようじ ●工作用マット など

作り方
1. 部品は、はさみやカッターナイフを使ってていねいに切りはなします。
2. 組み立て図を見て、山折り（----------- ）谷折り（ ―・―・― ―・）を確認し、折りスジに沿って一度完全に折り曲げ、しっかりと折りぐせを付けておきます。
3. 接着する前に、組み立て図や完成写真をよく見て、どんな形になるのか一度仮組みをしてみます。
4. エッジ（紙の切り口）が白く目立つ場合、接着前に同色のサインペンや絵の具で、あらかじめ着色しておくと仕上がりが美しくなります。
5. のりは直接容器からつけずに、いらない紙などに少量を出して、つまようじを使ってうすくぬるときれいに仕上がります。★の面がのりしろです。
乾くまでしばらく指やピンセットなどで押さえておきます。
6.完成写真や組み立て図をよく見て、ゆっくりあせらずていねいに作業を進めましょう。
※図中の ▭ のところは紙の裏側を表しています。



●セガ エアロシティ筐体は1988年にシステム基板SYSTEM24と共に発売されたゲーム筐体。先代シティ筐体を礎としながら、電源をはじめ各部をブラッシュアップ。高信頼性を誇り、長らくゲームセンターの主たる地位を占めた。その鮮烈な青いストライプのペイントは、標準搭載されたセイミツ製レバーの重めな操作感と共に、多くの人の心に印象を残している。

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。



業者向けとは限らない!? AMショーに行ってみよう!

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)が主催する「第47回アミューズメントマシンショー」が、例年通り9月の連休中、幕張メッセにて開催される。各メーカーが制作している新作アミューズメントマシンが展示されるこのイベント、最近では業界の慢性的な不景気の影響で参加業者は減少傾向にあるようだが、その半面、「新作ゲームをいち早く触ることができる」、「UFOキャッチャーなどの子供も楽しめるゲームも多く展示されている」ということで、市井のゲーム好きや、親子連れの来場者も増えてきており、一般参加者の数は漸増傾向にあるという。

なお、業者以外の一般参加者が参加できるのは、9月19日(土)。この日には各メーカーが、一般参加者向けのイベントを多く開催する予定となっている。ゲーム好きなら参加して損は無いはず。

ちなみに、60才以上の老人と小学生以下の子供に関しては、入場料無料となっているので、近隣の方はもちろんのこと、連休中に上京する地方のゲーム好きの方も、連休中で暇を持て余している方も、ゲームのことは分からないというおじいちゃん、おばあちゃんも、こぞって参加されたし!



左の写真は昨年度(第46回)のもの、会場は例年通り幕張メッセ。



この日にしか見ることのできないイベントなども催されるので、ゲーマーなら足を運んでも損は無い。

入場券をプレゼント! 詳しくは3ページを!

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	356.1pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	352.8pt.
3	ブレイブルー <アークシステムワークス>	201.3pt.
4	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	194.6pt.
5	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>-	168.9pt.
6	STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン>	110.8pt.
7	すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～<エクサム>	98.5pt.
8	Virtua Fighter5 R <セガ>	78.2pt.
9	デモンブライド <エクサム>	75.8pt.
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd Strike <カプコン>	45.5pt.

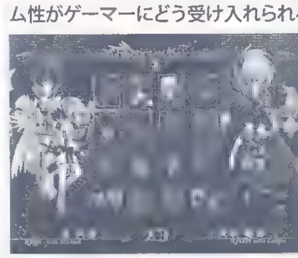
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	306.4pt.
2	麻雀格闘倶楽部7 <KONAMI>	295.9pt.
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	245.3pt.
4	beatmania ⅡDX 16 EMPRESS <KONAMI>	196.9pt.
5	pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI>	166.1pt.
6	三国志対戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ>	160.2pt.
7	DrumManiaV5 Rock to Infinity <KONAMI>	85.5pt.
8	クイズマジックアカデミー6 <KONAMI>	80.2pt.
9	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2007-2008<セガ>	78.2pt.
10	BASEBALL HEROES 2008制覇 <KONAMI>	45.5pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

デモンブライド<エクサム>

エクサムが放つ新作『デモンブライド』がランキングに登場! 天使の悪魔の対立をモチーフにした耽美的世界と、斬新なゲーム性がゲーマーにどう受け入れられるのか?



続編ものではない完全新作ということで、格闘ゲームファンから期待のかかる作品である。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。

●集計協力店舗(50音順):大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME's MILK/GAME41/JOYLAND江守店/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店/つるまき ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ヴィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022 383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETヒホット福島店(※4)	☎024-526-3536
茨城県	
プレビジョイカム常陸大宮店	☎0295-52-4444
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048-844-8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスホ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042 500 1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ ブリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ヶ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
プレイランド 掛尾	☎076-424-7543
セガ ワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767 53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
フリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース ブラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAIII(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲 NEW!	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンセルラント 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステーシ ビート	☎087-868-6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールト 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別会社への移管などにより、右ページの加盟店リストから外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

アルカディアクーポン
コピーすると使用できなくなります
アルカディア→ゲームセンター
21-09.29
8月30日から まで

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2009年9月版

栃木県

★つるまき
宇都宮市簗瀬町217 ☎028-634-2839

9/6	14:00	ブレイブルー 大会 ◆形式未定、飛び入り参加大歓
9/13・27	14:00	フリープレイイベント ◆KOF12、デモブラ、アルカナ、ブレブルなどのフリープレイ野試合
9/20	12:00	ダライアス1面番長決定戦 ◆1面ボス終了時でのハイスコア争い

埼玉県

★アミューズメントF1深谷店
深谷市西島町3-9-1 ビックロフト1F ☎048-573-7799

毎週土曜	19:00	GGXX∧CORE 対戦会
毎週金曜	21:00	スパⅡX 大会 ◆参加費100円

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sai.jp/booboss/

9/27	15:00	QMA6 トーナメント大会 ◆当日発表

東京都

★GAME-NEWTON 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

9/5	20:00	Fate大会
9/11・25	20:00	すごカナ2 第3期ランバト
9/12	20:00	スパⅡXランバト
9/27	11:00	VF5R東京ベイエリアカップ ◆3on3

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330－8595
http://www.alpha-st.co.jp/

9/6	15:00	デモンブライド 大会 ◆参加料無料
9/13	15:00	ブレイブルー大会 ◆参加料無料「闘劇'09」ルールで開催
9/20	15:00	マブカプ2 大会 ◆参加料無料 2本先取制
9/27	15:00	アカツキ電光戦記 大会 ◆参加料無料

★G-link 渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

9/6	18:00	三国志大戦3 大会
9/13	18:00	LoV 大会
9/20	18:00	GCB 大会

※店舗告知&HPにてご確認ください

★クラブセガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

9/1	10:00～15:00	VF5R 公式OPB ◆カード必須
9/2	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須、先着64名
9/12	16:00	月華の剣士第二幕「風華雪月」店舗予選
9/26	10:00～15:00	VF5R 公式OPB ◆カード必須
9/27	10:30	VF5R 公式大会 ◆カード必須、定員:64名

★セガ ワールド 大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

9/6	19:00	デモンブライド シングル大会 ◆キャラ制限無し、キャラ変更無し
9/13	19:00	LoV 大会 ◆デッキ変更無し
9/20	19:00	ブレイブルー シングル大会 ◆キャラ制限無し、キャラ変更無し
9/23	19:00	ガンダムVSガンダムNEXT大会 ◆機体変更無し、機体制限無し
9/27	19:00	アンサー×アンサー 2大会 ◆ハンディキャップ無し

★クラブ セガ 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

9/6	13:00	DCC 予選
9/21	13:00	月華の剣士第二幕 大会「風華雪月」
9/22	15:00	KOF2002UM 2on2
9/23	14:00	アカツキ電光戦記 大会

※コンパネの不具合が発生した場合は再試合

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

9/6	未定	LoV 公式大会 予選 ◆詳細未定
9/12	16:00～21:00	VF5OPB ◆カード保有者のみ
9/19	17:00～18:00	VF5公式大会 ◆カード保有者のみ 定員16名
9/26	16:00～21:00	VF5OPB ◆カード保有者のみ

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918
http://www.ace-net1.com/tudanuma/index.htm（店舗）
http://avalonsgate.net（主催）

9/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル34 ◆11:00～受付 定員:24名 参加費:500円 レア8枚制限あり 詳細は主催HP参照

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

9/6	16:00	2タイトル同日開催 MBAA vs. デモンブライド大会 ◆共に当日発表

9/13	14:30	G vs. G NEXT Premium Dogfight 予選 ◆公式ルールに準ずる
9/23	14:30	G vs. G NEXT Premium Dogfight エリア決勝 ◆公式ルールに準ずる
9/27	18:00	ブレイブルー定期大会 ◆当日発表

福井県

★JOYLAND江守店
福井市江守中15-8 ☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/emori/

9/2	20:00	G vs. G NEXT大会 ◆2人一組
9/9	20:00	GGXX大会
9/15	20:00	GGXX大会
9/16	20:00	ストⅣ大会

※特記無いものはキャラ固定のトーナメント方式

兵庫県

★タロフォフォ
西宮市田中町5-21 TSビル1F

9/26	18:00	鉄拳6BR ランバト ◆トーナメントで1回勝つ毎に1pt獲得 合計ptで競争 参加費 100円
9/27	18:00	G vs.G NEXT シャッフル大会 ◆個人エントリー シャッフル設定トーナメント 参加費:200円

大阪府

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

9/5・19	18:00	ガンダムvs.ガンダムNEXT大会
9/6・20	18:00	三国志大戦3大会
9/12・26	18:00	MBAA大会
9/13・27	18:00	LoV 大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	鉄拳6BR 2on2大会

★ハイテクランド セガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

9/6	14:30	アカツキ電光戦記 Judgement day ◆シングルトーナメント 参加費無料
9/20	14:30	The King of Fighters2002 Unlimited Match シングルトーナメント ◆シングルトーナメント 参加費無料

★セガ ワールド 今福
大阪市城東区今福東1-9-34 ☎06-6931-1875
http://location.sega.jp/loc_web/sw_imafuku.html（店舗）
http://avalonsgate.net（主催）

9/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル34 ◆11:00～受付 定員:24名 参加費:500円 レア8枚制限あり 詳細は主催HP参照

★セガ ワールド アポロ
大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル3F ☎06-6647-0716
http://location.sega.jp/loc_web/sw_apollo.html

9/6	14:00	G vs. G NEXT Premium Dogfight'09 予選大会 ◆2人1組の勝ち抜きトーナメント
9/12	15:00～20:00	VF5 公式OPB
9/26	15:00～20:00	VF5 公式OPB

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

9/5	17:00	第73回ランブル2大会
9/6・20	17:00	デモンブライド ランバト(全5回) ◆6日第2戦 20日第3戦
9/12	17:00	第18回ブレイブルー大会
9/26	17:00	第8回ブレイブルー 2on2(ランダム)大会

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

9/5・12・19・26	15:30	ブレイブルー 大会 ◆5・19日は1on1、12日は2on2、26日はランダム2on2
9/6・13・20・27	15:30	MBAA 大会 ◆6・20日は1on1、13日は2on2（参加費:100円）、27日はランダム2on2
9/11	17:30	Fate 大会
9/25	17:00	ストⅢ3rd 大会

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

9/6	17:00～22:00	VF5R 公式OPB
9/13	19:00	VF5R 公式大会
9/23	17:00～22:00	VF5R 公式OPB
9/27	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

9/5	19:00	VF5R 公式大会
9/12	17:00～22:00	VF5R 公式OPB
9/19	19:00	VF5R 公式大会
9/26	17:00～22:00	VF5R 公式OPB

三重県

★ビッグジョイ鈴鹿
三重県鈴鹿市磯山3-3-1 ☎059-388-9000
http://avalonsgate.net（主催）

9/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル34 ◆11:00～受付 定員:24名 参加費:500円 レア8枚制限あり 詳細は主催HP参照

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550

毎週金曜	21:00	鉄拳6BR 今出屋ランバト ◆参加費100円 シングルトーナメント
9/19	20:00	鉄拳6BR 今出屋ランダム2on2大会 ◆参加費200円

★セガ ワールド 松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

9/5	19:00	MB アクトレスアゲイン大会 ◆ランダム2ON2形式
9/12	19:00	ストⅣ大会 ◆シングルトーナメント形式
9/23	20:00	VF5R 公式大会 ◆公式大会ルール

★セガ ワールド 出雲
出雲市渡橋町784-1 ☎0853-23-1870
http://location.sega.jp/loc_web/sw_izumo.html

9/5	17:00	VF5R OPB
9/27	20:00	VF5R 公式大会
9/27	16:00	WCCF 店舗大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

9/6	15:00	MBAA 2ON2 大会 ◆早稲田式 同キャラ可
9/13	15:00	KOF2002UM 大会
9/21	15:00	QMA6 紫星杯予選 ◆定員32名 参加費:200円
9/27	15:00	ブレイブルー 2on2 ◆早稲田式 同キャラ可

高知県

★戦～ ikusa ～高知
土佐市高岡町甲433-1 TSUTAYA高岡店内 ☎088-854-1930

9/6	19:00	ブレイブルー大会
9/13	19:00	GGXX∧CORE大会

今月のピックアップ 初代ダライアスで盛り上がろう!

ダライアス　1面番長決定戦

開催店舗：つるまき
所在地：宇都宮市簗瀬町217
開催日：9月20日（日）12:00～
イベント概要：初代『ダライアス』1面ボス撃破までのハイスコアを競う。

今月は珍しいシューティングゲームのイベントをピックアップ。
9月下旬の大型連休に、あの不朽の名作『ダライアス』を題材にしたイベントが開催されるぞ！
　シューティングのスコアアタックは総プレイ時間が長くなってしまいがちだが、本イベントは「1面終了時のスコア」を競い合うルールとなっている。
全面クリアする必要はないため参加の敷居は低く、リアルタイム世代の古株プレイヤーから、当時を知らない若手プレイヤーまで楽しめるだろう。

9/20	19:00	デモンブライド大会
9/27	15:00	鉄拳6BRシングル大会

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F
☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

9/6	15:00	旋光の輪舞DUO 大会
9/12	19:00	すごカナ2 大会
9/20	15:00	KOF2002UM 大会
9/27	15:00	デモンブライド 大会

※いずれも参加費100円 詳細はHPを確認のこと

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒル1F
☎093-873-9100/093 873-9101
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

9/5	18:00	ブレイブルー 大会
9/12・9/26	18:00	デモンブライド ランバト
9/13・9/27	16:00	G vs. G NEXT 大会 ◆2on2
9/19	19:00	鉄拳6BR 大会 ◆ルール未定

★セガ アリーナ 中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941/093-243-5120
http://locat.on.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

9/19	14:00 ～	VF5公式大会 ◆公式ルール

★プリゲーレインボー
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505
http://avalonsgate.net (大会主催側)

9/2	13:00 ～	ポップンミュージック・ポップンレインボー !6 ◆受付12:00 ～ 定員20名 参加費:300円 バトルモードと共同プレイ会 コスプレ参加可能 詳細はHPにて
9/20	12:00	アヴァロンの鍵-弐- スターターデッキバトル34 ◆11:00 ～受付 定員.24名 参加費:500円 レア8枚制限あり 詳細は主催HP参照

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588/097-553-3588
http //www.maruka ,p/game html

9/13	15:00	QMA6大会 ◆13:00 ～受付、詳細は店頭にて

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail : location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち 2009年7月開催分

夏到来! 学校などは既に夏休み入りしたということもあり、全国各地では数々の大会が開かれた。

●BOO-BOSSBOSS所沢店(埼玉県)

◇**アンサー×アンサー 2 大会 7/12・10名** 優勝:ジェム 2位:九尾のたぬき 3位:D埼Q玉N

◇**湾岸ミッドナイト3DX 大会 7/19・10名** 優勝:ナオヤ 2位:タカヤ 3位:KAEDE

◇**QMA6 大会 7/26・12名**
優勝:ぼくオブーナ 2位:OSENTA 3位:たこぼうず

●クラブセガ秋葉原(東京都)

◇**VF5R 公式大会 7/5・28名**
優勝:☆野ひかる(ジャッキー)

◇**メルティブラッドAA 3on3 7/19・18名** 優勝:「魔王SIL」たー (ワラキアの夜)、SIL (翡翠&琥珀)

◇**WCCF『WCCF CUP WINNER' S CUP 7th』店舗予選 7/26・16名**
優勝:ローマニアンダーワールド

◇**VF5R 公式OPB 8/1・141名**
優勝:やつき

◇**VF5R 公式大会 8/2・27名**
優勝:ぼこにゃん(リオン)

◇**G vs. G NEXT 全国大会予選 8/2・56名**
優勝:「新大久保α」カイマイ(ウイングガンダムゼロ)、こび(ヘビーアームズ改)

●新宿スポーツランド本館(東京都)

◇**GCB 毎週水曜日大会 ランバト 7/1・13名**
優勝:ナオ・レヴィン

◇**レディース全国への道5 3タイトル(初・中級者)合同女性限定イベント大会 7/12・21名**
・ストⅣ 大会
優勝:ごはん(チュンリー)
・GGXX∧CORE
優勝:涼華(イノ)
・ブレイブルー
優勝:にゅーの人(ニュー)

◇**ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 ランダム2on2団体戦 7/18・14名**
優勝:「くじけぬ心」/チヒロ(DIO)、SQ (ミドラー)

◇**機動戦士ガンダム G vs. GNEXT 第3回新宿温泉杯 シャッフル2on2団体戦 7/19・56名**
優勝:SPT/ヘビーアームズ改 マル/試作1号機

◇**GGXX∧CORE レディース大会 7/25・12名**
・シングル 優勝:nina (カイ)
・ランダム2on2 優勝:「かわいいは正義」/麻衣(カイ)、ギュスターヴ(ディズィー)

◇**機動戦士ガンダム G vs. G NEXT 第4回スポラン杯 6on6団体戦 7/26・210名**
優勝:「キャタPラ」/K3(キュベレイ)、ニコル(エクシア)、ベネッサ(ガンタンク)、P(マスター)、うにばっさ(∀)、えぬ(ガンダム)

◇**ブレイブルー 毎週水曜日大会 プレイヤーランダム団体戦 7/29・12名**
優勝:七(タオカカ) カーマ(ノエル)

●チャレンジャー関大前店(大阪府)

◇**G vs. G NEXT 大会 7/4 20名**
優勝:チームキュベ(キュベレイ&ガンダム) 2位:もっちー 3位:ティーム留年

◇**三国志大戦3 大会 7/5 10名**
優勝:正覚坊 2位:レオ

◇**G vs. G NEXT 大会 7/18 18名**
優勝:チームテスト(デスサイズ&フリーダム) 2位:WZとW落ち

◇**三国志大戦3 大会 7/19 11名**
優勝:正覚坊 2位:空蝉

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)

◇**G vs. G NEXT タッグチームトーナメント 7/12・50名**
優勝:こいでん/こいでん(フリーダム)、ホウセン(グフ) 2位:サトーやぞ!!/チョンマ(エビオン)、サトー (ガンダム)

◇**電脳戦機バーチャロンフォース ～熱い気持ち胸に秘めて 鋼鉄の戦士たちよ～ 7/18・23名**
優勝 怪電波ゆんゆんCHIL (テムジン747A)、シゲオ(スペシネフ戦) 2位:極パワハラSENA_M (テムジンD)、KOKUKO (voxテツオ)

◇**電脳戦機バーチャロンOT5.66 ～ブラストランナー (笑) ～ 7/19・19名**
優勝 住職(グリスボック) 2位:パッフィー (エンジェラン)

◇**電脳戦機バーチャロンOMG ～生死去来 棚頭傀儡 一線断時 落々磊々～ 7/20・15名**
優勝:むっちり(ドルカス) 2位:統一チャンプ(テムジン)

●タロフォフォ (兵庫県)

◇**G vs. G NEXT2on2 7/18・16名**
優勝:れいやの嫁は美人(ストライク、デスティニー) 2位:チキンオブハート 3位:ダツマーサキ

◇**鉄拳6BRランバト 7/19・8名**
優勝:ぼうるん(ロウ) 2位:choco chip 3位:キース

●KO-HATSU (大阪府)

◇**第15回ブレイブルー大会 6/6・8名**
優勝:タオシス(タオカカ) 2位:とく

◇**第16回ブレイブルー大会 7/5・11名**
優勝:あると(カルル) 2位:あずお

◇**第5回ブレイブルー 2on2大会 6/20・13名**
優勝:ガリレオ(テイガー)、HeartNana (ノエル) 2位:箱プリン、うてろ

◇**第6回ブレイブルー 2on2大会 7/19・12名**
優勝:ガリレオ(テイガー)、タオシス(タオカカ) 2位:tench、ラッキー

◇**第5回スパⅡX大会 6/7・12名**
優勝:くすモンド(X本田) 2位:さいとう

◇**第6回スパⅡX大会 6/27・13名**
優勝:兄ケン(ケン) 2位:セキ

◇**第1回スパⅡX2on2大会 7/26・12名**
優勝:トミーズ/グンゼ(ザンギエフ)、せき(ディージェー) 2位:シャドルーどすこいクラブ/キモやん、くすモンド

●チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇**MBAAシングル大会 7/5・20名**
優勝:楷(青子)

◇**MBAA2on2大会 7/12・22名**
優勝:都子じゃなくて都古らしいよ/へんたい(遠野志貴)、へんたいの弟子(紅摩)

◇**MBAAシングル大会 7/19・20名**
優勝:キモッティーノ(紅摩)

◇**MBAAランダム2on2 大会 7/26・26名**
優勝:アイスココア☆システィマ(赤主秋葉)、ゆー (翡翠)

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇**GGXX∧CORE レディース大会 7/5・10名**
優勝:雷姫(カイ) 2位:みつ 3位:みきつ

◇**ブレイブルー レディース大会 7/5・10名**
優勝:雷姫(ジン) 2位:No.43 3位:ハルキ

◇**MBAA ランバトランダム2on2 7/12・30名**
優勝:いくいなあきこ(青子)、たつけん(志貴) 2位:青白&くるあ 3位:わか&ハウ

◇**北斗の拳 大会 7/18・8名**
優勝:KAMEDA9999 (ケンシロウ) 2位:のグ 3位:まんしき

◇**GGXX∧CORE 大会 7/26日・5名**
優勝:2〇歳きしぼん(ザッパ)&岸本(ポチョムキン) 2位:岸ぼん 3位:きしぼん&ルノアくん

●セガ ワールド 松江(島根県)

◇**北斗の拳 店舗大会 7/12・13名**
優勝:のちゅん選手 2位:suw選手

◇**アンサー &アンサー 2 店舗大会 7/12・16名**
優勝:ホ～リックス選手 2位:真野恵理菜選手

◇**ストⅣ 店舗大会 7/25・24名**
優勝:汚肉選手 2位:羽衣選手

◇**デモンブライド 店舗大会 7/26・17名**
優勝:モジャ選手 2位:はく選手

●TAC北方店(福岡県)

◇**MBAA ランダム2on2 7/5・22名**
優勝:チェスト(シオン)りょん(コウマ) 2位:しっかー、ろくた

◇**ソウルキャリバー3 大会 7/11・12名**
優勝:さねぼん(シャンファ) 2位:SYO 3位:なし

◇**すごカナ2 2on2 大会 7/12・22名**
優勝:なんというメンツ…人数を見ただけでワクワクしてしまった…この大会は間違いなく波乱になる(リーゼ)、ひこっとランド代表(ゼニア) 2位:なすびを葬りに来ました/たかし、まほ

◇**鉄拳6BR ランダム2on2 7/18・20名**
優勝:マゾ(ファラン)、スゥ妹(リリ) 2位:お祭り親分、ぺにたん

◇**北斗の拳 大会 7/19・12名**
優勝:包丁見てからヤカン余裕でした(レイ) 2位:大橋ライチュウ 3位:はさみ

◇**すごカナ2 ランダム2on2 7/26・12名**
優勝:たかし(カムイ)、千代(舞織) 2位:ひこっとランド代表、UFO

●ゲームプラザアンアン大分店(大分県)

◇**G vs. G NEXT 2on2大会 7/10・26名**
優勝:俺、この大会が終わったら引退するんだ… /ほうき(デスサイズヘル)&あびお(∀) 2位:ユウキ/エロでっぱり、はんにゃ 3位:Wアムロ/カゲツ、ミニモ

◇**ポップンミュージック17 大会 7/26・6名**
優勝:PRISM 2位:助っ人A

●TAC戸畑店(福岡県)

◇**ブレイブルー 2on2 7/4・12名**
優勝:HBK (ライチ)、LOL (ノエル) 2位:イオリ(ライチ)、キョちゃん(ジン)

◇**鉄拳6BR 7/11・12名**
優勝:GOU (マードック) 2位:マゾさん(ファラン)

◇**G vs. G NEXT2on2 7/12・14名**
優勝:絶好調・FO組 2位:おとうさん・翔ちゃん組

◇Fate 7/19・20名
優勝:へいみん(シロウ)、まさ(セイバー) 2位:キズカ(ライダー)、キム(アーチャー)

●セガ アリーナ 中間(福岡県)

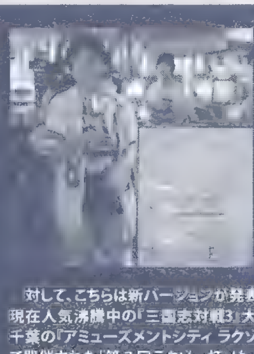
◇**VF5 公式大会 7/19・22名**
優勝 キヨタカ(アキラ) 2位:ちゃま☆

今月の猛者!

今月は新旧カードゲームの猛者を紹介!
まずは歴史と伝統ある『アヴァロンの鍵』イベント「アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル33」の模様は、以下の写真からも分かる通り、和気あいあいとした雰囲気で開催された。
PC版のオンラインゲームとして復活することが先日発表された本シリーズだが、アーケード版を愛する人たちには、今後もこういった大会を続けていってくれることを願うばかりである。



優勝した「しんちゃん」氏を囲む参加者たち。



お店が用意したトロフィーを手に、勝利の喜びをかみしめる金来君主。

対して、こちらは新バージョンが発表され、現在人気沸騰中の『三国志対戦3』大会だ。千葉の『アミューズメントシティ ラクゾー』にて開催された「第2回ラクゾー杯」は、「STO」らを始めとするトップランカーが集結するハイレベルな大会になった。
そんな大会を制したのは、上の写真に写っている若き英雄・金来君主! 年少のプレイヤーだけに、今後のますますの活躍を期待したいところだ。

各地の闘劇'09予選結果はこちら→https://www.tougeki.com/

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2009年7月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス ver.3.00	ウィンディア	694,936,416	WSM-fk	ALL ライフ4 ボム3	サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計（福岡）
	キャスパー	514,560,138	WSM-MKZ	ALL	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計（熊本）
	スーピィ	915,299,254	よどさん	ALL 同付 残×3 B×1	グッデイ21（東京）
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス ver.2.00	ウィンディア	312,074,231	よどさん	4面クリア 同付	グッデイ21（東京）
	キャスパー	306,794,693	よどさん	4面クリア 同付	グッデイ21（東京）
	スーピィ	353,010,162	よどさん	4面クリア 同付	グッデイ21（東京）
デモンブライド		8,264,700	龍神TSP	ALL 零彗（ノーマル）P×5落ち 通常超必×2	個人申請 札幌スガイビル（北海道）
ラジルギノア	シングル	343,254,170	SIZ	ALL 通常プレイ クリア時残1	個人申請 アミューズメントサーカスマジシャン（埼玉）
レイジングストーム		4,117,040	遊撃手-まJU	ALL EX有 残ライフ2 5 12 50"35 2P側	個人申請 ナムコランド梅田店（大阪）
新作					
エスプガルーダⅡ	アサギ	887,340,226	だるるん	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
オトメディウス	エモン・5	4,112,460	みっしー	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジオール・トゥイー	3,532,430	S.RESQ	ALL 全3面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
サイヴァリア2	バズ	212,236,700	ENST＠全ての先達様方へ捧げます	ALL 残ゼロ グル1ミス	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
シューティングラブ。2007	1人で検定	656,520	WIZ氏に感謝（予定）FLG-BIN	RATE9.90 連付	GAME 41（北海道）
	UNIT-4	40,570,280	UMC（ミスターふなっこ）	ALL 残0 残ボム1	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	9,417,550,518	マッキ上等兵	ALL	えの木（高知）
デススマイルズ	フォレット・通常	533,793,351	れっさ〜	ALL 予選2.99億 同付	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・パルム	5,717,372,190	ZAP	ALL 残2 ボム3	個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京）
	ゴッド・レコ	5,701,660,550	レジェンドオブH.Sの弟子＠YOU	ALLスピラーサなし、2機落ち、クリア時、残2、ボム2	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ストロング 裏2周	759,072,584,085	chrono＠CLANN As D	裏2周ALL	大久保アルファステーション（東京）
	タイプA・ボム 通常2周	398,241,618,980	T³-TBC（やる気の無い方）	ALL 残4 B1	GAME 41（北海道）
	タイプA・ボム 裏2周	376,520,541,913	T³-TBC（やる気のある方）	ALL 残0 B4	GAME 41（北海道）
	タイプB・ストロング 通常2周	653,250,578,486	かがみん	通常2周ALL 残×3	高田馬場ゲーセンミカド&新宿ゲーセンミカド 合同集計（東京）
	タイプB・パワー 裏2周	753,089,190,561	ヌルトラ・カレクック・じゃにー	裏2周ALL 残×3	個人申請 セガワールドアルカス（東京）
	タイプB・ボム 通常2周	612,615,936,536	おじょ〜	ALL 1,2面表	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
雷電Ⅳ	ライトソロ	34,226,340	SAK（37mania）＠後悔先に立たず	ALLノーミス（4ヶ月連続更新！）・5面が残念	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（新潟）
ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION	タイム	1'44"56	イヌニセスコアラーモドキダマシ AAZ	ALL 連付 ナイトメア ver.A	えの木（高知）
レトロ					
ナムコクラシックコレクションVol.2	ディグダグアレンジ	2,559,890	J.G.K-ALL㊗	ALL 全50面クリア	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
バツグン	TYPE-B 連付き	27,116,820	虎井さんに捧ぐ。KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
プロギアの嵐	ギャンブラー	308,150,390	R.	ALL 1周7600万 ジュエル36.?万 2-4ボス2ボム 2-5道中1ミス 残6 B2	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
メタルブラック	連付き	718,060	RVS-R.Y	全6面クリア 連付	個人申請 ジャンボ（東京）
レイストーム	R-GRAY2	29,802,700	T³-CYR-WIZ	ALL 同付	グッデイ21（東京）
航空騎兵物語		1,477,700	SGP-SV-TNK	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
鉄拳3	オーガI	0'47"36	LKR	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
天地を喰らうⅡ	張飛	4,530,000	阪神は暗黒に限る！ 前園セブン	ALL 連同付 D×1	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
忍		781,730	SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

講評

『デモンブライド』は零彗のレバー➡入れCの射撃がCPUに有効なため、それを主軸にパーフェクトを取っていったスコア。パーフェクトボーナス以外にもタイム51秒以上残し、エンゲージレベルを保つ、エンゲージクライマックス後の超必殺技でとどめを刺す、などのボーナス得点がスコアの中で大きな比重を占めていますが、零彗の超必殺技はエフェクトが長く超必フィニッシュとタイム残しの両立はできないため、パーフェクトとタイム残しに絞った方針でのハイスコア達成です。

『ラジルギノア』はアブゾネット展開での倍率上げで高得点の敵に倍率をかけて倒していくのがキモ。今回のトップは9面ボスのみ16倍、それ以外のボスは全て最高倍率の32倍で倒したスコアになっています。

『レイジングストーム』は、まJU氏が2位に6万差をつけてのトップ獲得。2-4、2-5、3-4のパターン見直しで各1万点の点数効率アップに成功したとのこと。ただ、今回のスコアでは4-3のコンボミスで約4万点落としているなどのミスもあったそうです。

古いところでは『メタルブラック』連付きが約14年半ぶりの更新。細かい稼ぎをこなした上で2回あるボーナス面の運待ちになりますが、今回のスコアでは1回目19秒残し、2回目31秒残しというすさまじい運を引き14000点ほどの更新に成功しています。

また、2ヶ月連続での更新になる『レイストーム』（R-GRAY2）にも注目。画面外の敵への空ロックの発見などをはじめとしたパターンの進化で、ボムの運次第では不可能と思われていた、夢の3000万点突破までついにあと20万点まで迫っています。ここまで来たからにはなんとしてでも"大台"を突破したいのではないでしょうか。

次回集計

●次回の集計（アルカディア11月号掲載分）は2009年9月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請は9月24日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～

早くもカンスト目前!? スターコインを獲得せよ

本作でハイスコアを出す上でもっとも重要となるのがスターコインボーナスだ。

これはボタン3の武器カード攻撃（ショップで購入すると使用可能で効果は一定時間で消える）で敵を倒すと発生するもので、倒した敵の得点に倍率が加算されるのだ。画面左下のスターコインカウンター÷100×敵の得点がスターコインボーナスとなっていて、どれだけ多くのスターコインを獲得できるかで大きく得点効率が変わってくるというわけだ。

なお、武器カード攻撃で攻撃で敵を倒した際にその敵から発射された敵弾のすべてがスターコインに変わるので、魔方陣で敵弾を多く受け止めてから武器カード攻撃で敵を倒し、より多くのスターコインを発生させるのが稼ぎのキモとなるのだ。いわゆる弾消し錬金の稼ぎだが、戦略的な要素が大きいのが特徴となっている。

ちなみに各面クリア時のボーナス得点は1～5面はライフ×10万、金貨×10、スターコイン×100で、6面クリア時はライフ×100万、金貨×20、スターコイン×200となっていてノーミス時は全面共通で30万点が加算される。

初回から9000万点を超えるスコアが出されているが、現時点で1億－10点でカンストすることは発覚しているので、全キャラでカンスト達成、集計打ち切りという事態も十分考えられる。

今回はゲームスタジオキューブ下赤塚店のスコアほとんどを占める形となったが次回予想されるカンストは誰が達成するのか注目したい。

アクア	ドキドキ気分 残×4
86,152,590	
このゲームは火力とスピードが命ですorz	ゲームスタジオキューブ(東京)

コノン	ALL ドキドキ気分 残×1
62,956,780	
バージョンアップはマダカナー	ゲームスタジオキューブ(東京)

シンフィ	ALL ドキドキ気分 残×3
76,261,020	
波紋の力っ!?	ゲームスタジオキューブ(東京)

プリル	ALL ドキドキ気分 残×6
89,115,190	
だからあれ程、桁を増やせと言ったのに。	ゲームスタジオキューブ(東京)

ユーキ	ALL 1ミス 残×5 ユーキ
86,152,590	
れっさ～	大久保アルファステーション(東京)

日本最狂シューター軍団がタイトーに挑む！「わっしょい！４周目」開催(しているはず)!!

前号、本誌付録にも掲載され、反響を呼んだシューティングイベント「わっしょい！」の第4回目が開かれることになった。ちょうどこの号が世に出る前日の8月29日、おなじみのお台場は東京カルチャーカルチャーにて開催されるようだ。

なお、「チケットが販売開始2分で完売になった」という前回同様、今回も発売開始と同時に申し込みが殺到し、チケットは瞬殺。

なお、今回日本屈指のスコアラー軍団が挑むのは、『Gダライアス』、『ダライアス外伝』、『レイストーム』、『メタルブラック』といった、往年のタイトー名作シューティング。左ページの講評にもある通り、『メタルブラック』、『レイストーム』のスコアが伸びてきてたこの時期なだけに、イベントの盛り上がりには期待したい。本誌でもレポートが載せたいところだが……。

ハイスコア通信

●Game41（北海道）
久々に捨てゲーしまくってる人を見たような気がします。

●つるまき（栃木県）
初代ダライアス、ウォーリアーブレード筐体にて大好評稼働中!! 現在はNEWバージョンになっています。トラブルウィッチーズ、デモンブライド、ひぐらし麻雀入荷しました。先祖供養も入荷予定!!

●ゲームスタジオキューブ下赤塚店（東京）
久々に申請してみまスタ。

●大久保アルファステーション（東京）
『トラブル☆ウィッチーズAC』、『デススマイルズⅡ が当店B1フロアのシューティングゲームコーナーで1プレイ50円で稼働中です！ ハイスコアも募集中です！

●高田馬場＆新宿ゲーセンミカド合同集計（東京）
新作STG『ラジルギノア』、『トラブルウィッチーズ』、『デススマイルズⅡ』、絶賛稼働中です！よろしくお願いいたします。

●えの木（高知）
「国民の義務Ⅸ」はアーケードゲーマーを壊します。オトメディウスのインカム見てふいたｗ P.S.帝拳ジム練習生の六分儀ズバ夫氏、お中元どうもありがとうございます♪ 常連一同

●サブカルチュア（福岡）
デススマイルズⅡ、スコアトライアルの申請をお待ちしております。9/19、20にSTG祭開催予定です。

新たに追加・変更されるルール

旋光の輪舞DUO

【スコア】で集計します。使用するキャラクター、カートリッジ、サポートキャラクターの組み合わせは問いません。
■工場出荷設定[難易度設定:NORMAL、対CPU戦ポイント数:2、対CPU戦ラウンド時間:70、デフォルトパートナー設定:あり]

Virtua Fighter5 R VERSION B

【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。使用キャラ、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45]
※旧バージョン『Virtua Fighter5 R VERSIONA』は、新バージョン移行のため集計を打ち切ります。

トラブル☆ウィッチーズ～アマルガムの娘たち～

新たに、追加キャラクター2人の部門を設けます。また、ゲロゲロ気分のキャラ別集計を開始します。つきましては、現在集計中の部門は以下となります。
【ドキドキ・プリル、ドキドキ・アクア、ドキドキ・ユーキ、ドキドキ・ルイ、ドキドキ・シンフィ、ドキドキ・コノン、ドキドキ・ラーヤー、ゲロゲロ・プリル、ゲロゲロ・アクア、ゲロゲロ・ユーキ、ゲロゲロ・ルイ、ゲロゲロ・シンフィ、ゲロゲロ・コノン、ゲロゲロ・ラーヤー、】
※設定等に変更はありません。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

キュートでノリノリなキャラクターたちを紹介！

撃てば撃つほど全身が自然と踊りだす、ガンシューと音楽ゲームが一つになった新機軸の作品『ミュージックガンガン!』。そのポップな世界観を彩るキャラクターたちの設定を、初期案も含めて一挙に紹介しよう。

ミュージックガンガン！ 設定資料集



◎ストーリー◎
平和なミューズ星にある日突然現れた宇宙人「サウンドイーターズ」。彼等を逮捕すべく立ち上がった、「ミューズポリス」のたまとももも。
音モンスターから音を解放できる銃【ミューガン】で、ミューズ星に音楽と平和を取り戻せ!!



猫野たま

nekono tama

◎初期プロフィール◎
交番に勤務している警察官で、ボーイッシュな女の子。元気で運動が得意。よく食べる。楽観的でおっちょこちょいなところも。
「ぼくにまかせて！」
「やっぱハンバーガーいっちばーん！」

宇佐木もも

usaki momo

◎初期プロフィール◎
たまの同僚でとても仲が良い。普段はおっとりしていて読書が趣味。中身はしっかりしていて頭は良い。キレルとこわい。
「うふふ。いつもたまは元気ね」
「今日も平和でよかった」



初期設定イラスト



ミルク
もものペットでメス。
ミルクティーが好き。

ブラック
たまのペットでオス。
ブラックコーヒーが好き。

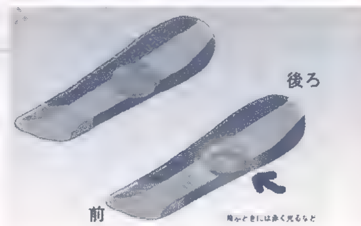
銃を片手にボードで空を飛ぶというスタンスは決定稿と変わらないものの、魔法使いのようなファンタジー色が強い初期案。ミルクとブラックがつけている小物も、決定稿とだいぶ違っている。

キャラクターイメージ画　修正指示書





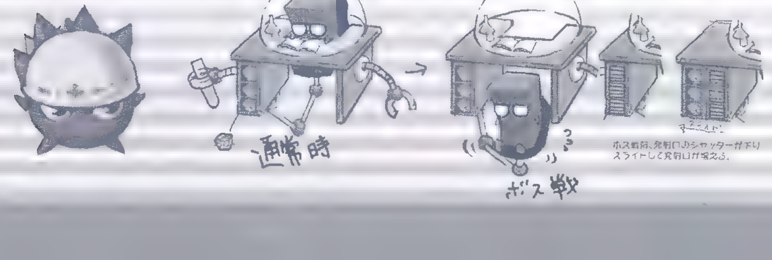
髪型やボードに若干違いがあるが、上の段階でほぼ決定稿と同じ状態。ボードのデザインはこちらの通り、よりスマートに。



サウンドイーターズ

音をエサとする宇宙モンスター、レッドイーター（中央）、ブルーイーター（左）、イエローイーター（右）の3兄弟。ゲーム内では乗り物で逃げつつ音モンスターを吐き出すが、その乗り物のデザイン案も非常に多彩だったようだ。





開発スタッフからのデザイン・コメント

『ミュージックガンガン！』のキャラクターは女性でも親しみやすいよう、かわいいけれど媚びていないイメージを目指しました。初期設定はプロデューサー自身が企画書用に描いたものです。実際のゲームではデザイナーに描いてもらいましたが、何度も修正指示を出したので担当者はかなり苦労したんじゃないかと思います。そのおかげで最終稿では、ゲームイメージにぴったりのさわやかでかわいいキャラクターに仕上がりました。サウンドイーターズは初期設定がそのまま決定稿として3Dになっています。乗り物は本当に面白い案がたくさん出ました。どのキャラも、動きやセリフがとても個性的で愛嬌があって面白いんです。ぜひ実際にゲームプレイしてみて楽しんでください！



ゲーセンには　いろんなゲームがあります
プライズ
パチスロ
ビデオゲーム
キラーン
100
で、
ほとんどのゲームが100円で1プレイ楽しめるわけです……
けど……
ゲーム開発環境も多様化し開発費も高騰ゲーセンの仕入れも同様にお金がかかっています
大型の筐体なんて一千万クラスも珍しくありません
家庭用なら古くなったゲームなどはとても安く買えますよね
ピコ
ピコ
そう　ゲームによっても価格差があるんだから実は一律100円ってのは
異常といえるのかもしれません
そう思いませんかしもでんさん!!!
くわっ
いきなり振るのやめましょうよ……
ノリです ノリ!
うーん……そうですねー
まあ最近の大型筐体なんかはそれ相応のプレイ料金ですがね
ビデオゲームは一律100円ですけど1コイン2プレイとかいろいろ工夫してますよね
そこで!
今回の取材は「新たな価格戦略」!
……に取り組んでるお店です
ほほう。
プロデューサーさーん!
業界ミステリー
発見ツアー
ばみゅーだとらいあんぐる!
ナムコインって
なんですかー?
第二回
超ハイテクスーパーコインの謎!?
葉生田采丸
ナムコランド平塚店
ナムコ広報の渡邉です
よろしくお願いしまーーす
吉長です一
アルカディアです それでは さっそく……
わー
バタ バタ


おーい　取材
はじめますよー……
ドドドドド
ドドドドド
ばみゅ…
お待たせ
しました
だって～
たいこの達人がフリー
プレイだったんだもん
はぁ…
namco
※モーニングサービスです
こちらが
ナムコインです
おー
当店では現金でも
ゲームを遊べますが
ナムコイン用のお得な
サービス期間中です
へー
たとえば……?
ナムコインをご利用
いただくと料金が
安くなるゲームも
あるんです
こんな感じで
見たままですが
60円
100円
おーーーっ
これはお得っスね!
さっそくナムコインを
使ってみましょう
うぃうぃ
コインはどこで
入手するんですか?
こちらです
発行精算機
こちらでコインの
・発行
・チャージ(お金の追加)
・精算　ができます
よーするに
ナムコインと
いうのは……
スイカやパスモのような
チャージ式の電子マネー
プリペイドサービスなのだ。
形状こそカードとコインの
違いはあれど、基本は同じ。
コイン1枚で
チャージ分
遊べると
いうわけ!
チャージ金額は
取材時は1万円まで
このコインを使うときの
注意事項を
二つ記すと…
①ナムコインのご利用は当日
限り有効となっていますの
で、持ち帰らずに必ず精算し
てください
(使わなかったお金をまるま
る返金できるのも大きな特徴
です)
②ゲームをする際　残金が
あるナムコインは忘れず回収
してください
フーン
思ったより
軽いなー
これはどうして
コイン型になったん
ですかねー
まず、お遊びいただく際に
・ポケットに入れてジャマにならない
・今までの現金を「投入する」という
感覚を残すことで自然に受け入れて
いただけるようにと考えてコイン型を
選びました
フム
フム
現金と併用できますから
コインを利用されない方にも
今まで通りプレイしていただけます
またナムコインなら
さらなる運用の
可能性も拡がる
んですよ
そうですね
例えば……
おりゃあぁ
「タイムセール」
などもできます
お店全体のプレイ料金を
一気に変えることも!
3時から全台
10円引きだよー!!
朝のタイム
セール、20%
オーフ!!
キャーキャー
ドドド
へー!　それって
スーパーみたいに
お弁当タイムセール
みたいなこともできるって
ことですか
おぉ～
はい!
これはすごい
ナムコインは価格を自由に設定できるのだ



わっ
なんだ?
びくっ
なんだじゃないでしょ
ナムコの店員さんです
制服かわいいでしょ
文句あるんですか!
いいや…
いきなりだったんで…
このシューター
ちょっと変わった
形してる?
秘密はここに
ありそうですな
※コインシューター(お金を入れるところ)
こんなん
初めて見た
デジタルの
価格表示が
ついてる
ここにプレイ料金が
表示されるんですか
ええ
そうです
制服コレクション Vol.1
ゲーム筐体って
いろんな形が
ありますよね?
全部同じシューター
がついてるの?
中は同じ。
シューター自体の規格は
そんなに種類が無いんです
なので問題なく
ほとんどのゲームに
付けられますよ
フーン…
料金を自由に変更できる
……ってことは
タイムセールに限らず
いろんなセールス
方法が考えられますねー
面白いけど旬を過ぎた作品や
あまり人気がなくなったゲームも
個別に安く設定できたら人気の
復活も期待できるかもしれない
人気台をさらに人気に!割引
これインカム悪いから手頃!
リモコンで
らくらく〜
古いゲームだし
サービス台かな
お客さんが少ない平日の
午前中や雨の日など
セール価格をうまく宣伝すれば
今までとは違った客層も
ゲットできたり…?
朝はゲーセン空いてる
からねぇ……
なるほど
ゲームの価値に対して
適正な価格を提示できるのは
大きな意味があるのだ!
安くするにしても
なんでもかんでも
1コイン2プレイとか
よりはいいと思う!
う〜ん
10円引きとかじゃ
あまり安く感じない
んじゃないかな
アンタ!ゼニを
なめたらアカンで


10回遊んだことを考えるんや
90×10=900　これで1回タダ
になるやないか!
大人の視点すぎるんとちゃうか?
ま…まぁ
10円に無くもんは10円に
泣くんや!　あんさん商売人
失格だっせ!
わ…分かりましたんで
その顔やめてください
別に商売人じゃないし…
で、
ナムコインだが
使ってみると
なかなか快適。
サイフをいちいち
出さなくってもいい
ってのもあるけど
両替
両替
サイフ
サイフ
チャージ式ということで
上限を決めてチャージしておけば
ピッ
1000
2000
3000
使いすぎの抑制にも
なったりするのだ!
今日は
2000円まで!
今のところ利用状況は
どうなんですか?
見たところけっこう
みんな使ってるように
見えますが…
ええ
おかげさまで
利便性を理解して
いただけるように
スタッフが努力した結果
多くのお客様に
ご利用いただいて
おります
おーー
割引もきいてるのかな
ナムコインを使っている
客層は年齢や性別など
どんな感じなんですか?
偏ってたり
しませんか?
利用されるお客様に
大きな差はありませんね
もともと　このナムコランド平塚店には
さまざまな層のお客様がいらっしゃる
ということも考慮しておりましたので
たしかに老若男女
バランスが
いい感じっすねー
いいっすねー
こういう店で
働きたいわ…
受け入れていただく
ことを第一に考えて
いますので　今後も
いろいろ提案
していきますよ
!
今後
というと…?
ハイ!!
実は他店舗にも
順次導入予定
なんです!
ナムコイン導入店情報～!!
8月　ナムコランド渋谷店
秋　ナムコワンダーパーク
ヒーローズベース(川崎)
この漫画が掲載されるころには
渋谷店でナムコインを
使えるようになってます!
ぜひ遊びに
来てください!
キタ
ゲーマーならいち早く　ナムコインの
利便性を体感していただきたい
作者からも強くオススメする!
namco
コアプレイヤーの多い渋谷で
問題なく営業できれば　さらなる
大きな動きにつながるだろう
新しいプリペイド
ゲーセンの形
ナムコインの展開は
順調である
ありがとう
ございましたー
取材終了
ふぅ
こういうの
増えてます
よねー
プリペイド
ものですか
…?
ですねぇ
実は…
スイカ、パスモ
とか、例に出して
ましたけど…
オイラ一回も
使ったこと
ないんですよね。
ずるっ
てへ
知ったか、おっ!


Arcade Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan
新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効
新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！
営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00
個人様はもちろん業者様も大歓迎！
JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！
新作予約受付中
新品 コントロールBOX
AV7000（筐体部） ¥27,300（税込）
Σ9000TB（コントローラ部） ¥15,750（税込）
¥35,490（税込）
ボードマスター（ブラストパネル仕様）
¥50,400（税込）
☆AV7000・用パーツ
☆RGB15pinケーブル・・・¥5,250（税込）
☆RGB21pinケーブル・・・¥3,670（税込）
☆CBケーブル（AV7000用）・・・¥2,620（税込）
☆ボードマスター用パーツ
☆RGB21pinケーブル・・・¥3,670（税込）
☆S端子ケーブル・・・¥2,620（税込）
☆ビデオケーブル・・・¥1,260（税込）
☆カードコネクタ・・・¥420（税込）
☆カードコネクタ・・・¥420（税込）
DVD&CD
ライデンファイターズエイシス オリジナルサウンドトラック
¥3,990（税込）
お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737（代）
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！
Web & E-mail makjp@mak-jp.com
最新ストックリストは毎週火曜日更新です！
http://www.mak-jp.com
「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！
※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間いつでも取り出し可能です！
❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。
毎週火曜日更新です！！
秋葉原中央通沿いで大変便利です！
マックジャパン（恵光ビル5F）
中央通り
JR秋葉原駅
JR山手線
ドン・キホーテ
基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！


マニアや、ゲーム戦士や、未来からきたゲーム学者が集うゲームショップのお話です。
600万アクセスの超人気Webコミック登場!!
ゲーム屋さんのメイドさん
GAME YA SAN NO MAID SAN
特設サイト公開中！ http://gameside.jp/maidsan/
A5判／128ページ／定価:1000円（税込）
ネットの片隅で人気を博す「5月病マリオの人」が描くキュートでシュールな赤ずきんちゃんのちょっと変わったお話が絵本で登場！
ずきんを脱いだようです
赤ずきんちゃんが脱いだようです
AKAZUKINCHANGA-ZUKINWO-NUIDAYOUDESU
ずきんなんかより帽子とか欲しいー。
で、早速ですが、ずきんとか流行らないので
スカーフみたいに巻いておこうと思います。
5月病マリオ:著 大好評発売中！
特設サイトも公開中！ http://akazukinchan.net/
A5判／128ページ／定価:990円（税込）
ISBN 978-4-89637-319-6
©5月病マリオ ©MICRO MAGAZINE
ゲームが好きで、ハードも好きで、人よりちょっと趣味が特殊な(!?) 25歳以上のお姉さんゲーマーは好きですか？
GAMESIDE BOOKS
ゆのみみっくす
久松ゆのみ
オビは竹本泉先生描き下ろし!!
このコミック売れてます!!
質問です。みなさん、25歳以上のお姉さんゲーマーは好きですか？
ゆのみみっくす 久松ゆのみ:著
「ゆのみみっくす」特設サイト http://gameside.jp/yunomi-mix/
大好評発売中!!
A5判／112ページ／定価:1000円（税込）
株式会社 マイクロマガジン社 http://www.microgroup.co.jp/mm/
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル TEL:03-3206-1641（販売営業部）
購入方法
ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し付けください。
お届けまでの日数は書店によって異なります。注文時にご確認ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第4回

ガジェット大好き幣誌Geek編集長のコラム。今回は会社の制止を振り切って強行したペーパークラフト企画についての裏舞台を開陳。ペーパークラフトの世界も深いものですな。

完全趣味企画!? ペーパークラフト筐体企画の裏舞台（営業の冷たい目線にゃ負けられない）

ザンボット杉田（以下ザ） ゲストをお呼びしております。エアロシティ筐体のペーパークラフトを担当した光武 利将さんです。

光武（以下光） どうもどうも。

ザ 相変わらず無駄にいい男ですね。それはともかく、ご協力いただいたトップス（※）さんの倉庫での取材お疲れさまでした。

光 デジカメで撮影しただけですけどね。

ザ 特に採寸をするでもなく、水平垂直を取るでもなくの撮影で、よくここまでの再現度のものを作るものですよ。

光 デジカメで撮影したものをモデルに貼り付ける手法もありますが、意外と雰囲気が出ないものなんですよね。トライアンドエラーを繰り返して造形し、それっぽくディテールを描き込んでいく手法が結局いいんです。

ザ 市販されている専用ソフトウェアを使っていたりはしないんですか。

光 Adobe Illustrator CS3で作っています。計算で寸法が出る部分は計算結果に基づいて作っていきますが、基本的には手作業で起こしています。ざっくりと形が決まったら、度仮組みをして、違和感を感じたら修正、これを繰り返していきます。

ザ まるで手作業ですね。

光 ペーパークラフト作成ソフトは単純な形状のものならいいんです。プロの方でそれを使っている方もいらっしゃいます。しかし、展開図がきれいにならない、のりしろの大きさが美しくない、という限界がありまして。

ザ のりしろの大きさですか。

光 ちょうどいい大きさというものがあるんですよ。大きくても小さくてもいけない。そして、ペーパークラフト業界においては、展開図から立体が連想できるものがよいものだとされているんです。それに、曲線を多用するものの場合、紙の伸びる性質を利用した設計をするんです。ここまでのことは計算ではできませんし、ましてやソフトウェアでは面倒を見てくれない領域です。

ザ ソフトを触ったことはありませんが、紙の伸びしろまで考慮してくれないであろうことは容易に想像が付きますよ。

光 1枚の台紙の中に展開図をいかに美しくレイアウトするか、考えて作っていますよ。

ザ 建築をやってらした光武さんのこと。ハイテクな手法を駆使しているかと思いきや、どっちかといえばデザイナーの感覚ですね。

光 ところで、この企画は続けていくんですか？ 続けていけば、コレクション的な価値が出てきそうですけれど。

ザ いやー、僕もそう思って営業に完成品を意気揚々と見せたんですよ。どうだ！これだと！ そしたら明らかに嫌な顔ですよ。開口一番「メーカーさんからお金出てるんですよね」と全くロマンを理解していない。

光 コメントは差し控えますが、読者の方に喜んでもらえるといいですね。

ザ 意気消沈気味……。気に入っていただけた方は、理解の無い営業をやっつけるためにぜひ宣伝を！

（※）取材協力：アーケードゲーム通販ショップ トップス
http://www.tops-game.jp/
ペーパークラフトアーチスト：光武 利将
http://www.paper-craft.net/

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。ゲーメストを経て今に至る。好きな食べ物はタイ料理。近所にタイ料理屋が出来て幸せ満喫中。時折、尻が辛くなるという [illegible] に悶絶することも。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は2ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●闘劇'09閉幕! 今年も感動の瞬間が津波のように押し寄せる、いい大会になりました。気丈に振る舞っていた選手が、優勝を決めた、敗退に終わった瞬間に表情をくしゃっと変える。選手の感情とシンクロして、思わず目を潤ませてしまうんですよね。（杉田）	●闘劇、盛り上がりました! 何といって良いのか言葉が見つかりません。そして僕がこの編集部に入ってからちょうど一年が経過しました。闘劇の日に編集部に所属できたことに感謝します。闘劇が開催されるたびに今年もがんばろう! と思えるから。（尾崎）
●今月の『LoVⅡ』特集は初公開情報満載なので、じっくり読んでほしい。30オーバーの人が多いせいか、七英雄にヤラレタ人が結構いたみたい。毎年裏方をやっていて思うんだけど、闘劇は客席で見たいっすね（笑）。あと連休をコンボにするの勘弁。5月と9月が嫌いになりました。（霜田）	●個人的に楽しみだったブレイブルーは、特にベスト8以上の闘いが好試合の連発で興奮しました。あと3日目タイトル合同の打ち上げの幹事やったのですが、なんと210人も集まりました（驚）。もうカオス過ぎだけどやっぱり闘いのあとの宴は最高です。また来年。（パチ）
●今月は何といっても闘劇決勝大会。まぁみんな書いていると思いますが。会場が変わったことで、取材する面々も結構勝手が違う部分が多く、何度か迷子になったり（笑）、選手を見失ったり、肝を冷やす場面が……。あ、内容に触れる前に文字数が!（itakyo）	●最大10vs10の全国対戦onlyとあって、数年ぶりにロケテへ通い詰めた話題作『ボーダーブレイク』がようやく正式稼働!? 個人的な期待度の高さを別にして、どんな反応が起きるか興味は尽きない。この秋は『LoVⅡ』も控えているので、整理券待ちに最適な新作STGが登場すれば……完璧!（伊勢猫）
●闘劇'09FINALに参加された方々、ご観戦いただいた方々、お疲れさまでした&ありがとうございます。自分も会場で取材している中で、たくさんの笑いと興奮、そして感動をもらいました。あの感動は会場でしか味わえないもの。未経験の方は次回こそぜひ、ご観戦を!（河野）	●今回の闘劇を見て無駄にテンションが上がってやる気が出てきた今日このごろ。とはいえ、自分の場合は主にカードゲームだけど、大会とか積極的に参加したくなってきた! とりあえず、LoVの全国大会があるので、予選に通ってみようかな? と思ってたり。（age）
●ANA内では伝えきれなかった鳥取のアイマスPに関して。『アイマス』筐体はオンラインに繋がなければ起動しないですし、その設置実現は大変なものだったようです。それを実現した鳥取のアイマスPの方々、そしてサポートした全国のアイマスPの方々。結局大事なのは人と人との結びつきだなと切に感じた取材でした。（高瀬）	●恒例の闘劇。選手としては『タツカプ』のみ参加し、2回戦負け。人口は少なかったがプレイヤーに熱がある最高のゲームでした。そして闘劇が終了した瞬間から来年開催のタイトル妄想が自分内でスタート。『デモブラ』をぜひ!（ケンちゃん）
●怒とうの勢いで夏が過ぎ去りました……。先月号の校了が終わったと思っていたら、気が付けばこの号の後記の内容で悩んでいる自分が居ました。さて、そんなことより、上半期も残るとこ一カ月。今年度は新作が下半期に集中しているようで、これからうれしい悲鳴を上げることになりです。（井川）	●今回は闘劇をはさんだってこともあって、スケジュール的になかなか厳しかったです。闘劇キャ○メに負けたし。そういや、鉄拳界は次は「マスター富山杯」かな? てっけなーの全国行脚はまだまだ続きそうですね（笑）。（リュウケイ）
●最近いろいろな人に、「暇になったら、一緒に美味しいものでも食べに行こうよ」と言っているんだけど、そのたびに「それまで生きててよ」と苦笑される。まだアレコレあるけど、死なない程度に頑張ります。今月はなんとか→とか↗のおかげで助かった……らいいな。（松浦）	●先月に続き、今月の鉄拳記事はフレーム特集。闘劇前後のゴタゴタを予想してシコシコと調べためておいたので、締め切り期限には何とか間に合った! 鉄拳のモチベが上がってきているので、9月は富山の大会に行く予定どすこい。（タケヤマ）

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス

arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　高瀬 康次／井川 史也／松浦 恵介／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　age／伊勢猫／うまのすけ／ウメハラ／MVP／カイゼルちくわ／KYO／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／ジャイダル／スズキド／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／茶柱／つの☆きょう／デク／鉄男／刻／パチ／はなだ／バベル樋口／ハメコ。／fan114／福士／ぺこス／ミスター／ユウ／よるよる／ラオウ／リュウケイ
■制作協力　株式会社アークライト　片岡 大輔（編集）／田頭 恒太（編集）／柳生 詳史（デザイン）／
清野 宏之（デザイン）
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／大井 由実子
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／葉生田采丸／Yuyi
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

月刊アルカディア10月号［No.113］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.113
第10巻 第10号 通巻第113号 平成21年10月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-10
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

to the reader

NOTICE —次号予告—

内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

話題の新作を大特集!
『ボーダーブレイク』特集

特別付録

宴をその目に焼き付けよ!
付録DVD　闘劇'09FINALベストバウト集
（STREET FIGHTER Ⅳ／バーチャファイター5 R）

NEXT NUMBER 2009年11月号は

2009年9月30日（水）発売予定
予価1,150円（税込み）

CONTRIBUTE —投稿—

メールでの投稿宛先

■A-Fro文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送での宛先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
11月号（2009年9月30日）への投稿もよろしくお願いします!
12月号（2009年10月30日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

12月号／9月16日（水）必着
1月号／10月16日（金）必着

ARCADIA No.113

アンケートはがき

3ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由[ ]

Q5. 今後どういった動画を見たいですか?

A5-1.見たいゲームジャンル(一つだけ選択) [□格ゲー □カード □音ゲー □シューティング □レゲー □その他( ) □見たくない]

A5-2.見たいコンテンツ(三つまで選択可) [□有名プレイヤーの対戦動画 □コンボ集 □チュートリアル □攻略 □大会 □超絶プレイ □OP映像 □PV/トレーラー □インタビュー□お笑い □ネタ □萌え □その他( )]

Q6. 現在、動画はどういった環境で再生していますか?

A6.□デスクトップパソコン □ノートパソコン □携帯電話 □PDA □携帯ゲーム機 □据え置き型ゲーム機 □DVD/ブルーレイ/HDDなどのレコーダー □その他( )

Q7. 闘劇'09 FINALに行きましたか?

A7.□はい □いいえ その理由[ ]

感想[ ]

Q8. 闘劇'09全国予選に参加しましたか?

A8.□はい □いいえ その理由[ ]

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. ( )ページ ( )さんの投稿

自由欄[ ]都道府県 P.N[ ]

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.113 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は P003 参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　〕

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii □ニンテンドーDS（Lite､i 含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない


THE iDOLM@STER
アイドルマスター
PROJECT iM@S
プロデューサー！
TCGでも、ガツーンとボクの
プロデュース、お願いしますね！
生真面目 千早
弱い物いじめはよせ！自分が、助太刀するぞ！
正義の味方 響
2000
＊＊＊＊＊
好評発売中!!
ブースターパック
商品仕様
1パック8枚入り 330円（税込）
1ボックス20パック入り 6,600円（税込）
カード種類数:100種+パラレルカード18種
トライアルデッキ
商品仕様
カード50枚入り構築済みデッキ
（デッキ内容は固定です） 1,300円（税込）
［ルールシート、プレイブック、プレイマット&デッキ解説書付］
NOW ON SALE
＊＊＊＊＊
illust：杏仁豆腐、藤枝雅 ©窪岡俊之 ©NBGI
©bushiroad All Rights Reserved.
※掲載の商品画像は開発中のもので、実際の商品とは異なります。
Weiß Schwarz
ヴァイスシュヴァルツ
［発売元］株式会社ブシロード
東京都中野区東中野4-6-2 和興東中野ビル6階
お客様お問い合わせ窓口 TEL.03-5348-0852
月～金…10:00～12:00／13:00～17:00
土日祝…11:00～18:00
ブシロード
BUSHIROAD
ws-tcg.com



月刊アルカディア
ARCADIA
No.113
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-10

4910115471090
00838